PlayStation®

PLATINUM

Precautions

• This disc contains software for the PlayStation® home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation® specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation®. • Read the PlayStation® Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation®, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.• Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

See back page of this manual for Customer Service Nos. and POWERLINE Nos.

"DUALSHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Game © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. Crash Bandicoot 3: WARPED™ & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. www.universalstudios.com Source Code © 1996, 1997, 1998 Naughty Dog, Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Library programmes © 1993 - 1999 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Controller Compatible | Vibration Function Compatible

SCES-01420

ENGLISH

SETTING UP

Set up your PlayStation® according to the instructions in its Instruction Manual. Insert the CRASH BANDICOOT 3: WARPED™ disc and close the disc cover. Turn the PlayStation® ON at the POWER button. It is advised that you do not insert or remove peripherals or Memory Cards once the power is turned on.

PLEASE NOTE: All screenshots for this manual have been taken from the English version of this game. Some screenshots might have been taken from pre-completion screens that differ slightly from those in the finished game.

MEMORY CARDS

CRASH BANDICOOT 3: WARPED™ lets you save games at their current level of play onto Memory Cards, and resume play on previously saved games. You will need one free block on your Memory Card - make sure there are enough free blocks on your Memory Card before commencing play. See the section on 'Saving & Loading Games' later on in this manual for more information.

HURRY UP, I WANNA GET STARTED!!!

We suggest you should read this manual all the way through. Even if you've played the previous adventures of Crash Bandicoot, there's so much new stuff you'll need some help. But if you're going to get impatient and rush straight in here's what you need to know to get started.

Once you've seen the opening sequence (great isn't it?!), you'll come to the Title Screen and Main Menu. Here you'll find the following options:

NEW GAME: No surprises here, this is where you can start a new game! Use the UP or DOWN directional buttons to highlight this option and press the ⊗ button to select it.

LOAD GAME: If you have a previously saved game on a Memory Card (and provided you have that Memory Card inserted into Memory Card slot 1) you'll be able to get straight to the point you left off. See the section on 'Saving & Loading Games' later on in this manual for more info.

LANGUAGE: Use the directional buttons to choose a language (or just leave it as ENGLISH if you want).

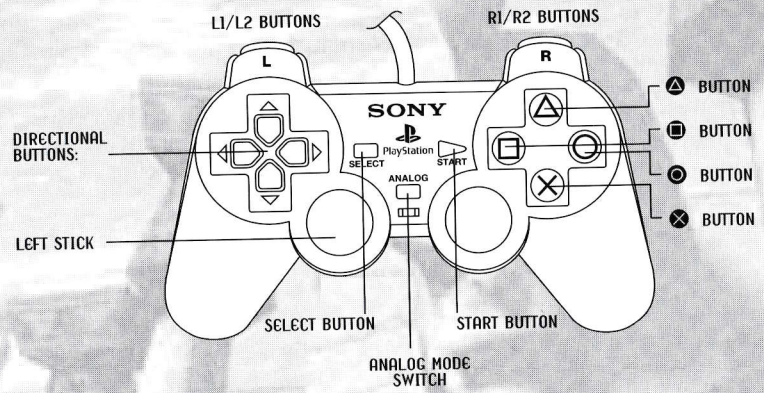
SO WHAT DO I DO NOW?

Did we mention that you should REALLY read the whole manual? There IS a lot to learn this time round, but basically you need to bash all the boxes in every level to collect crystals, gems and relics. This will open up other levels and allow you to defeat Dr. N. Cortex and his army of monstrous misfits.

Now will you PLEASE read the manual? It's really good, honest!

CONTROLS

CRASH BANDICOOT 3: WARPED™ can be played using the directional buttons or the left stick if you are using an Analog Controller (DUAL SHOCK™). When using the left stick, ensure the analog mode switch is on (the LED will light up Red). Your Analog Controller (DUAL SHOCK) should automatically select this mode as its default when playing CRASH BANDICOOT 3: WARPED™. The vibration function of the Analog Controller (DUAL SHOCK) can be toggled on or off in the options menu, which is accessed from the Pause menu (see the 'Options' section further on in this manual).



In CRASH BANDICOOT 3: WARPED™, Crash has more moves than ever before! Mastering them and learning where best to use them is the key to defeating the Evil Trio of Dr. N. Cortex, N. Tropy and Uka Uka. Make sure you study them well - the fate of the entire universe is in your hands!

BASIC CONTROLS

START or ✕ button:	Start game/Begin play
START button:	Pause game and open Pause menu
Directional buttons/Left stick:	Select options from menus/move character
△ button:	Show status panel (No. of lives, crystals etc.)
✕ button:	Jump
✕ button, then ○ or R1 button:	Belly Flop
□ button:	Spin
○ or R1 button:	Crouch
Hold ○ or R1 button + directional buttons/left stick:	Crawl
Hold ○ or R1 button, then ✕ button:	High Jump
Directional buttons/Left stick + ○ or R1 buttons:	Slide
Directional buttons/Left stick + ○ or R1 buttons, then ✕ button:	Super-Slide High Jump!

HANGING

✕ button:	Jump up to Grating. Press again to release hold.
□ button:	Spin
○ or R1 button:	Pull legs up

SWIMMING

✕ button:	Fast Kick
□, ○ or R1 button:	Swim and spin forward

JET SUB

At certain points in the undersea levels, Crash can find a submersible jet-sub. He can use this to uncover boxes entwined in the seaweed, remove obstructions or just shoot away enemies. But be warned - the Jet-Sub is just as vulnerable to attack as Crash himself, so you'll have to be just as careful!

▣ button:	Torpedo
◉ or R1 button:	Turbo Boost

MOTORCYCLE

⊗ button:	Accelerate
◉ or R1 button:	Brake

JET SKI

⊗ button:	Accelerate
⊗ button + directional buttons/ left stick (while jumping)	Flip
Directional buttons/Left stick ⬅ or ➡	Hard turn left or right

BI-PLANE

▣ button:	Barrel Roll
⊗ button:	Air brakes
◉ or R1 button:	Machine gun (hold for rapid fire)

RIDING PURA the TIGER & THE T-REX

⊗ button:	Jump
◉, ▣ or R1 button:	Sprint (Pura the Tiger only)
◉ or R1 button:	Jump off T-Rex

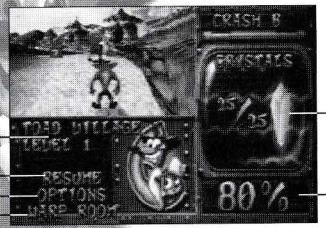
SPECIAL POWER MOVES

Each time Crash defeats a Boss character, he will be rewarded with one of his new Special Power Moves.

Super Belly Flop:	⊗ button, then ◉ or R1 button
Super Double Jump:	⊗ + ⊗ button (at top of first jump)
Death Tornado Spin:	▣ button (tap repeatedly)
Bazooka:	Hold L2 button, use directional buttons/left stick to aim and ◉ button to fire
Crash Dash:	Directional buttons + R2 button

PAUSE MENU & OPTIONS

By pressing the START button in-game, you can pause the game at any time and get your breath back. On the Pause screen, you can check your progress through the game and set your gameplay options. To change or select game options from the Pause Screen, use the UP/DOWN directional buttons to highlight an option, then press the ⊗ button to select.



CHECKING YOUR PROGRESS

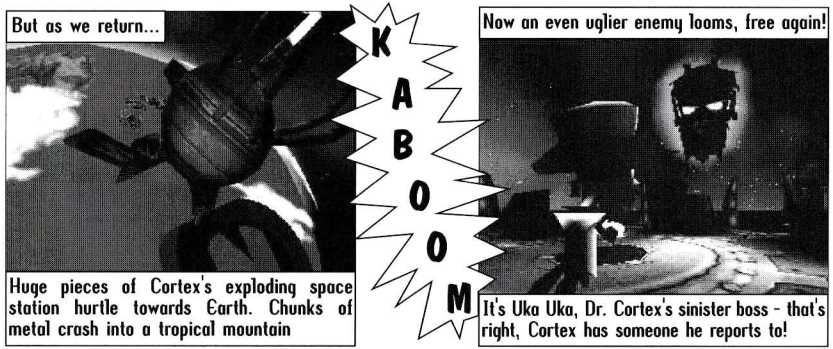
The Progress Monitor runs in a cycle, showing the number of collected crystals, gems and relics, any special powers gained and the best times recorded on the current level. Press the △ button to scroll faster through the cycle

OPTIONS

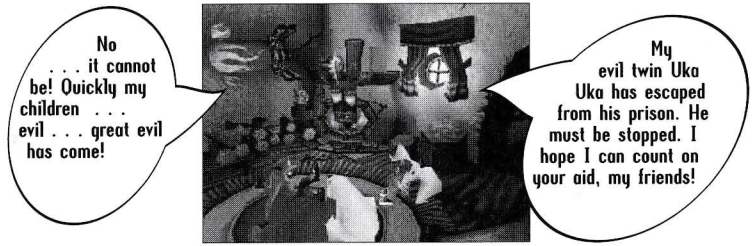
Use the UP/DOWN directional buttons to highlight OPTIONS on the Pause Menu, then press the ⊗ button. This will take you to the first screen of the options menu.

♫ OPTIONS	Press the ⊗ button to open the Sound Options menu.	
	STEREO/MONO:	Press the ⊗ button to toggle between Stereo and Mono
	MUSIC VOL: FX VOL:	Use the LEFT/RIGHT directional buttons to raise or lower the volume of the music and sound effects in-game.
	DONE	Return to the Pause Menu
VIBRATION	Press the ⊗ button to toggle the Vibration Function of the Analog Controller (DUAL SHOCK) ON or OFF.	
CENTRE	Use the LEFT/RIGHT directional buttons to centre your screen.	
DONE	Return to the Pause Menu.	

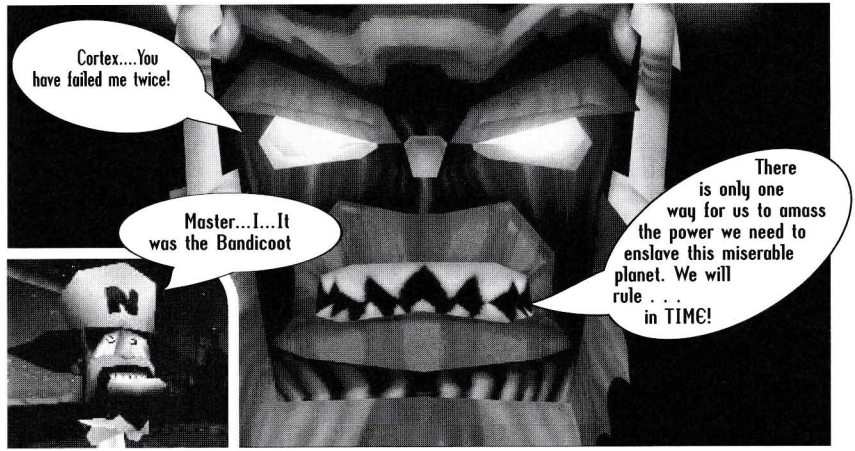
Last Episode... Having defeated Dr. N. Cortex and blown his "Cortex Vortex" (Patent Pending) across the sky, Crash, his sister Coco and their Witchdoctor guardian Aku Aku celebrated saving the world once again.



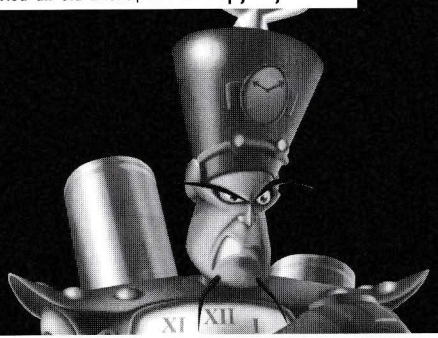
Meanwhile, on another part of the planet, we see Crash and Coco at home, relaxing and playing happily. When suddenly, Aku Aku gets a very strange feeling . . .



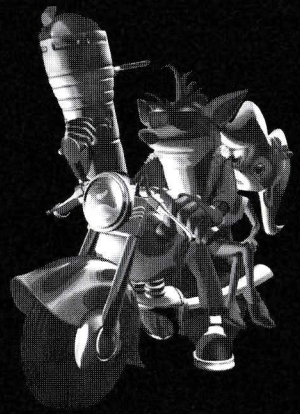
Cortex failed to retrieve the crystals and gems (the source of world energy and the key to his diabolical plans) in the last show down against Crash Bandicoot and has made Uka Uka very upset!



Uka Uka has recruited an old friend, Dr. N. Tropy to join them.



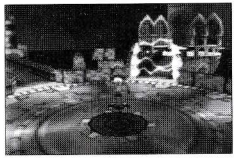
Dr. N. Tropy has created a time machine, the Time Twister, which allows them to travel through time to find the gems and crystals in their original places.



Now it's up to Crash and Coco to beat Cortex once again and foil his evil plans.

Oh yeah....Crash is back and he's ready! With his trademark stride and famous prank-filled gameplay, join Crash and his little sister Coco as they warp into a whole new adventure!

TRAVELLING IN TIME!



Your warped quest for the crystals begins at the Warp Room, where you can:

- Venture into the past, present or future through the Time Warp portals.
- Access the Save/Load Game Screen.

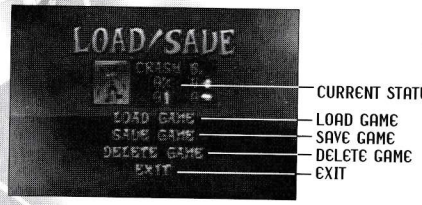
There are five Time Warp chambers:

- Each chamber has five buttons that open portals to different levels in time.
- After collecting the crystals from all five levels, a sixth button appears, opening a portal to a Boss level.
- The Time Warp chambers transport you one era at a time. Conquer each level, defeat the army of mutant menaces and unlock the next portal through time.

SAVING & LOADING GAMES

The screen in the central Warp Room is the LOAD/SAVE TV. Guide Crash towards it to activate the LOAD/SAVE system.

SAVING A GAME



Use the UP/DOWN directional buttons to highlight SAVE GAME, then press the ⊗ button. Now highlight one of the four Save squares and press the ⊗ button. Enter the name of your Game Save by using the directional buttons or the left stick and press the ⊗ button to confirm each letter. (Use the Back Arrow to erase letters.). Once you have named your Game Save, use the directional buttons to highlight DONE and press the ⊗ button to Exit the screen. Wait for the file to be updated and the game is saved.
Now select EXIT to return to the Warp Room.

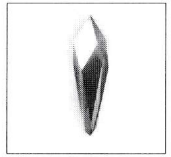
LOADING A SAVED GAME

Use the UP/DOWN directional buttons to highlight LOAD GAME, then press the ⊗ button. Now highlight the Save square you wish to load and press the ⊗ button. You will arrive in the Warp Chamber you last entered before saving.

GETTING THE GOODIES

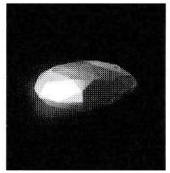
CRASH BANDICOOT 3: WARPED™ is chock-full of things for you to uncover. Some are fairly easy to find, others are so well-hidden you'll have to do really well to get them. Here's a breakdown of your main objectives:

CRYSTALS



Crystals are the most important items in the game. Find all 25 crystals (there's one hidden in every level except the Boss levels) to finish the game. In some levels, you will win the crystal at the end or after completing a specific challenge.

GEMS



Gems are more difficult to find than crystals, but well worth the effort. There are two types of gems:

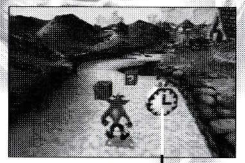
- Clear gems are your reward for breaking all of the boxes in a level or for completing a secret area.
- Coloured gems are found in special levels and transport you to hidden areas.

RELICS

Once you've recovered the Crystal from a level, you will gain a new objective. You can now choose to take part in a TIME TRIAL. If you beat the time limit you'll win a Relic (See the section called 'TIME TRIAL - How Fast Can You Go?' for more details).

The first five Relics you receive will open up a Secret Warp Room and one secret level. Every five additional Relics you recover will open up another secret level. You must go through these secret levels to get 100% completion of the game.

TIME TRIAL - How Fast Can you Go?

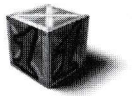


STOPWATCH

After you finish a level the first time, race through it again in TIME TRIAL mode. You can win a Sapphire, Gold or even a Platinum Relic depending on how fast you go. Sapphire is fairly easy, but Gold means you are one speedy bandicoot! Platinum is reserved for only the very best times.

To make a TIME TRIAL run:

- Stand on the level button in the Time Warp chamber. The time given next to the Relic symbol is the time limit you must beat to win a Relic.
- Touch the stopwatch near the beginning of a level to start the timer for Time Trial mode (the Stopwatch only appears once you've gained the Crystal for this level). If you don't touch the stopwatch, you'll play the level in regular mode.
- Speed through the level as fast as you can. If you smash the yellow time boxes, the clock will freeze for however many seconds were given on the box (so if you smash a "1" box, the clock will freeze for one second).



- If you fail to complete the level before the clock reaches 10 minutes, the clock will stop and disappear from the screen.
- In the Time Trial mode, you do not lose lives so you can play through as many times as you like.
- When you finish the level, the NAME screen appears so you can register your best time. If you've beaten the given time limit, you'll get the Relic on your return to the Warp Chamber.

Once you've got your name in lights, challenge your friends to beat your time (though if you practice hard they'll have no chance!!).

Wanted: BANDICOOT Power

Each time you defeat a Boss, a new power is yours for the rest of the game.

Super Belly Flop (⊗ button, then ◉ or R1 button)
Crash's Belly Flop at earthquake power!

Double Jump (⊗ + ⊗ button (at top of first jump)
Altitude with attitude.

Death Tornado Spin (press ▣ button repeatedly)
A catastrophe for everything that's not nailed down.

Bazooka (Hold L2 button, aim with directional buttons and press the ◉ button to fire) A one-bandicoot battalion.

Crash Dash (Hold R2 button)
Supercharged running speed!

WINNING!!

There are two ways to win the game:

1. The Easy Way Out

Just make it through all the levels. When you've collected all 25 Crystals, you win. This isn't easy but at least you can pretend you've "completed" the game (ignoring the fact you'll still have about 60% of it to complete at this stage).

2. GET 100% Warped

(if you pull this off, you are beyond amazing)

You can travel through a level without getting 100% of the treasures it holds, BUT to win the real prize of this warped universe, scour each time zone and dig up everything there is in each level - including the secret areas. Remember, if it doesn't say 100% on the Pause Menu, you ain't finished yet!

HAVE THE TIME OF YOUR LIVES!

You begin the game with four lives for Crash and Coco. To earn more lives:

- Collect 100 Wumpa Fruits.
- Break open a Crash Crate and collect a Crash 1-UP.

If you run out of lives, the game is over and the CONTINUE screen appears. To continue, select YES and press the ⊗ button.

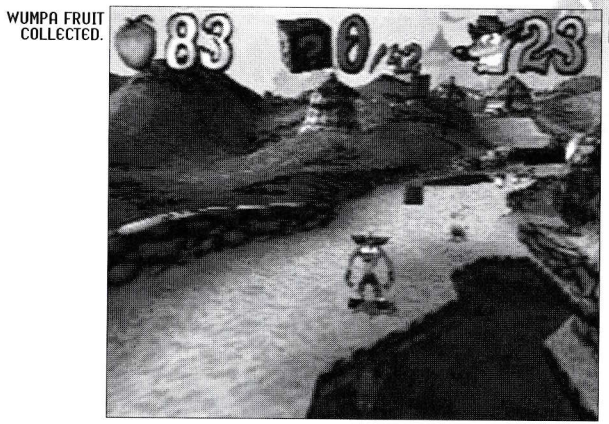
BONUS AREAS

Watch for Bonus platforms in any level. Jump onto them to fly to a special bonus area. Run through the bonus area, grabbing everything that isn't tacked down.

Note: You won't lose a life in the bonus areas, but if you die you'll have to restart again at the Bonus platform.

THE STATUS PANELS

Press the △ button during gameplay to display the Status Panel and check on your progress.



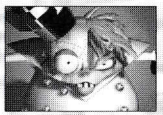
CORTEX and his BARMY ARMY

TINY TIGER
Unleash this roaring Goliath who keeps hungry lions as pets.

DINGODILE
Half dingo, half crocodile - 100% mean!

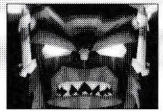
DR. N. (NEFARIOUS) TROPY
A master of time - a minute spent with him seems like a life sentence!

Dr. N. GIN
A bad-tempered wacko. Never disagree with someone with an unexploded nuclear missile stuck in his head.



DR. NEO CORTEX
Cortex won't rest until bandicoots are extinct.

UKA UKA
The Big Boss... the rottenest thing in the universe even before Aku Aku locked him up, the years in prison made him even worse. Now he always has time for crime.



That's just Crate!

Sock it to the boxes and collect those hidden goodies like Wumpa Fruit or Power-Ups. Watch out - some may be bad for your health!

Jump on these 5 times to get everything inside.

These boxes are on a timer -
if you don't act fast they turn into uncrackable steel.

Trampoline-in-a-box.

A surprise in every box.

Smack this box and something in the level changes.

Aku Aku's spirit aids Crash and Coco through their adventure. Collect the masks hidden throughout the game and he will protect you. 1 mask is good for 1 hit point, 2 masks for 2 hit points. Collect three masks for a short burst of invincibility. Once it's finished, you return to 2 hit points.

Get an extra life.

Set a Checkpoint. Lose a life and you'll re-start from this point instead of at the beginning of the level.

Jump on it to light the 3-second delay fuse. Then run away. Spin these and ... BOOM!

Even a simple touch will blow you away, so stay away!

Explodes every Nitro box in the level.

SEARCH THE "WAS" AND DISCOVER THE "WILL BE"

Travelling through time is definitely a warping experience. When Crash and Coco land at the brink of each level, it's anybody's guess what will happen next!

Created and Developed by:
NAUGHTY DOG, INC.
Andy Gavin
Jason Rubin
Bob Rafei
Justin Monast
Charlotte Francis
Stephen White
Greg Omi
Eric A. Iwasaki
Erick Pangilinan
Rob Titus
Joe Labbé
Dan Arey
Malcolm Hee
Daniel Chan
Evan Wells
Morgan

Additional Content Created by:

Soundtrack by: Mutato Muzika, Mark Mothersbaugh, Josh Mancell

Character Design and Art Direction: American Exitus, Inc.
Charles Zembillas

Sound Effects by: Universal Sound Studios
Mike Gollom, Ron Horwitz, Kevin Spears

Vocal Artists
Dr. Neo Cortex: Clancy Brown
N. Gin and Tiny the Tiger: Brendan O'Brien
N. Tropy: Michael Ensign
Dingodile: William Hootkins
Aku Aku: Mel Winkler

Special Thanks: David Baggett, Joe Pearson

Produced and in Association with:
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

Executive Producer: Mark Cerny
Special Thanks to: Paul Rioux, Dana Long, Susan McCready, Michelle Katz

Published by:
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA

Producer: Grady Hunt
Senior Producer: Perry Rodgers
Sr. Marketing Manager: Ami Matsumura-Blaire
Sr. Public Relations Manager: Molly Smith
VP Marketing: Andrew House
Sr. Director of Marketing: Peter Dille
Marketing Product Specialist: Nemer Velasquez
QA Manager: Mark Pentek
Lead Analyst: Donovan Soto
Asst. Lead Analysts: Ian McGuinness, Andrew Woodworth
Analysts: Nicholas Consolo, Joe Tucker, James Hong, Shawn Dobbins, Sam Thompson, Christopher Keith, Ivan Kougaenko, Charles DeLay, Corey Strock, Ramon Concepcion, Ara Demirjian, Armand Pilotin, "Uncle" Dave Kinel
Director of Promotions: Sharon Shapiro

Design Firm: Axiom Designs
Copywriting: Hanshaw Ink

Special Thanks: Heidi Adams, Donna Armentor, Shelley Ashitomi, Maggie Baquero, Gary Barth, Kurtis Buckmaster, Tony Cantale, Cheryllynn Carter, Lori Chase, Cheryl Childers, Joyce Clement, Brian Dimick, Aimee Duell, Lara Flynn, Emily Franks, Peggy Gallagher, Gerry Gentile, Brian Hale, Phil Harrison, Kaz Hirai, Kerry Hopkins, Jeff Hutchinson, Grace Kao, Rick Lemoine, Lisa Lunger, Marie Macaspac, Scott MacGregor, Colin MacLean, Frank O'Malley, John McGonigle, Mike McKay, Kirsten Merit, Steve Miller, Joel Pambid, Quinn Pham, Brett Robinson, Rick Rooney, Maggie Silverman, Matt Small, Yvonne Smith, Jack Tretton, Michelle Vercelli, Marilyn Weyant, Fleishman-Hillard, TBWA/Chiat Day, Rapp-Collins, Poppe-Tyson.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. (JAPAN)

Producers: Shuhei Yoshida, Masahito Shimizu, Ryoichi Hasegawa, Junichi Kobayashi
Marketing Manager: Megumi Hosoya

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

Producer David Bowry
Senior Producer John Roberts
Marketing Product Manager Kenny Mathers
Public Relations Manager Elizabeth Ashford
Manual Editor Jim Sangster
Manual Designer Steve O'Neill / Seven (Dawn Alligan-French)
Manual Approval Lee Travers, Stephen Griffiths
QA Manager Geoff Rens
Head of Internal Testing Steve Archer
Internal Testing Co-ordinator Jim McCabe
Senior Lead Tester David Burke
Assistant Lead Tester Andy Macoy
Localisation Co-ordinator Ed Valiente
Internal Development Testers Dominic Berzins, Richard Bunn, John Cassidy, John Corcoran, Ian Cunliffe, Matt Ekins, Anthony Gill, Phil Green, Kevin Mason, Ian McEvoy, Carl McKane, Dee Norfolk
Localisation Testers Ana Maria Juarez-Ordóñez, Christa Leonards, Andrea Masneri, Susana Olga Paredes-Alcaraz, Claudia Schuldt, Elodie Hummel, Benjamin Le-Normand, Daniel Ruiz-Diaz, Miguel Sanchez
Testers Tim Adams, David Baker, Dave Bennet, Mike Bygraves, Matt Chainey, Mark Christy, John Conway, Patrick Cowan, Lorna Croasdale, Paul Deluce, Neil Dudley, Paul Essue, Paul Evison, Glenn Flaherty, Peter Gawthorne, Nick Gosney, Carl Guinney, Tom Holmes, Neil James, Gary Jones, Mark Le Breton, Miranda Latham, Colin Maddock, Terry Matthews, Paul McCartan, John McLaughlin, Dave McMahon, Neil Morse, Matt Ng, Mark Pittam, Brian Power, Russell Power, Pete Riley, Miles Rotherham, Andy Sim, Neil Smith, Jay Stewart, Matt Wilson, Mark Young
QA Administration Janine Bradbury, Paul Jones

Précautions

•Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation® commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation® pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) ainsi que le numéro POWERLINE se trouvent au dos de ce manuel.

"DUALSHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Game © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. Crash Bandicoot 3: WARPED™ & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. www.universalstudios.com Source Code © 1996, 1997, 1998 Naughty Dog, Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Library programmes © 1993 - 1999 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Controller Compatible | Vibration Function Compatible

SCES-01420

FRANÇAIS

INSTALLATION

Installez votre PlayStation® conformément aux instructions du manuel d'utilisation. Insérez le disque CRASH BANDICOOT 3: WARPED™ et fermez le couvercle du compartiment à disque. Mettez la PlayStation® sous tension en appuyant sur le bouton POWER. Nous vous déconseillons d'insérer ou de retirer des accessoires ou cartes mémoire après la mise sous tension.

REMARQUE : les captures d'écran de ce manuel sont extraites de la version anglaise du jeu. Il est possible que certaines captures d'écran proviennent d'écrans provisoires et qu'elles diffèrent légèrement de la version finale du jeu.

CARTES MÉMOIRE

CRASH BANDICOOT 3: WARPED™ vous permet de sauvegarder des parties (directement dans le niveau dans lequel vous vous trouvez) sur des cartes mémoire, et de reprendre des parties précédemment sauvegardées. Vous aurez besoin d'un bloc disponible sur votre carte mémoire ; assurez-vous que vous avez suffisamment de blocs libres avant de commencer à jouer. Pour plus d'informations, référez-vous à la section « Sauvegarder et charger les parties » plus loin dans ce manuel.

DEPECHEZ-VOUS, JE VEUX COMMENCER !!!

Nous vous suggérons de lire entièrement ce manuel. Même si vous connaissez déjà les aventures de Crash Bandicoot, il y a tellement de nouvelles choses que vous allez avoir besoin d'aide. Mais si vous vous impatientez et voulez vous y plonger directement, voilà ce que vous devez savoir pour commencer.

Dès que vous aurez vu la séquence d'introduction (excellente, n'est-ce-pas ?!), vous arriverez à l'écran de titre et au menu principal. Vous y trouverez les options suivantes :

NEW GAME: (NOUVELLE PARTIE): Là, pas de surprises, cette option vous permet de commencer une nouvelle partie ! Utilisez les touches directionnelles HAUT ou BAS pour mettre cette option en surbrillance et appuyez sur la touche ⊗ pour la sélectionner.

LOAD GAME: (CHARGER LA PARTIE): Si une partie est déjà enregistrée sur une carte mémoire (et à condition que la carte mémoire soit insérée dans la fente pour carte mémoire N°1), vous pourrez reprendre la partie à l'endroit où vous l'aviez quittée. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Sauvegarder et charger les parties » plus loin dans ce manuel.

LANGUAGE: (LANGUE): Utilisez les touches directionnelles pour choisir une langue (ou laissez tout simplement ENGLISH (ANGLAIS) si vous le souhaitez).

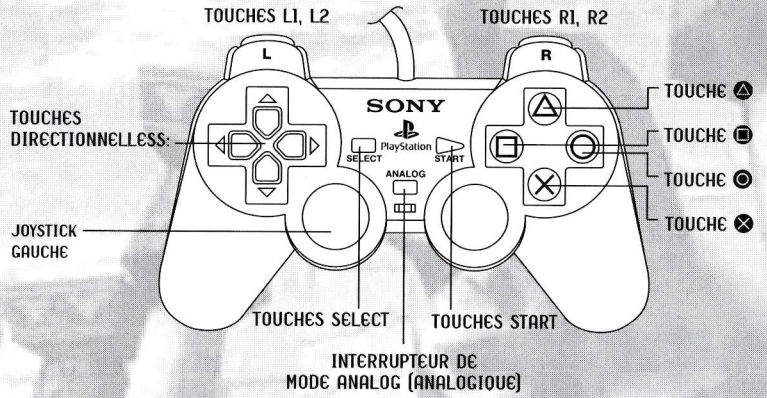
ET QU'EST-CE QUE JE FAIS MAINTENANT ?

Est-ce qu'on vous a déjà dit que vous devriez VRAIMENT lire tout le manuel ? Il y a BEAUCOUP à apprendre cette fois-ci, mais pour résumer, vous devez taper sur toutes les boîtes, dans chaque niveau, afin de récupérer des cristaux, pierres précieuses et reliques. Ceci vous ouvrira de nouveaux niveaux et vous permettra de vaincre le Dr N. Cortex et son armée de monstres fous.

Maintenant voudriez-vous bien lire le manuel, S'IL VOUS PLAIT ? Sincèrement, il est bien!

COMMANDES

Vous pouvez jouer à CRASH BANDICOOT 3: WARPED™ en utilisant les touches directionnelles ou la manette gauche si vous utilisez une manette analogique (DUAL SHOCK™). Lorsque vous utilisez la manette gauche, assurez-vous que le mode analogique est activé (voyant rouge allumé). Votre manette analogique (DUAL SHOCK) devrait automatiquement sélectionner ce mode par défaut lorsque vous jouez à CRASH BANDICOOT 3: WARPED™. La fonction vibration de la manette analogique (DUAL SHOCK) peut être activée ou désactivée dans le menu des options, auquel vous pouvez accéder à partir du menu pause (reportez-vous à la section « Options » plus loin dans ce manuel).



Dans CRASH BANDICOOT 3: WARPED™, Crash a plus de mouvements qu'avant ! Il faut les maîtriser et apprendre à les utiliser au meilleur moment pour vaincre ce trio diabolique : Dr N. Cortex, N. Tropy et Uka Uka. Il faut que vous les connaissiez à fond : le sort de tout l'univers est entre vos mains !

COMMANDES DE BASE

Touche START ou ×	Démarrer le jeu/commencer la partie
Touche START	Mettre le jeu en pause et ouvrir le menu pause
Touches directionnelles/manette gauche	Sélectionner les options à partir des menus/ déplacer le personnage
Touche △	Afficher le panneau d'état (Nb de vies, cristaux, etc.)

Touche ×	Sauter
Touche ×, puis ○ ou Touche R1	Faire un plat
Touche □	Tourner
Touche ○ ou R1	S'accroupir
Touche ○ ou R1 enfoncée + touches directionnelles/manette gauche	Ramper
Maintenir touche ○ ou R1 appuyée, puis touche ×	Sauter en hauteur
Touches directionnelles/Manette gauche + touches ○ ou R1	Glisser
Touches directionnelles/Manette gauche + touches ○ ou R1, puis touche ×	Sauter en hauteur et faire une super glissade!

SE SUSPENDRE

Touche ×	Sauter sur la grille. Appuyez à nouveau pour lâcher prise.
Touche □	Tourner
Touche ○ ou R1	Relever les jambes

NAGER

Touche ×	Coup de pied rapide
□, Touche ○ ou R1	Nager et tourner vers l'avant

JET-SUB

À certains endroits dans les niveaux sous-marins, Crash peut trouver un jet-sub submersible. Il peut l'utiliser pour ouvrir les boîtes emmêlées dans les algues, éliminer les obstacles ou tout simplement se débarrasser de ses ennemis. Mais sachez que le Jet-Sub est aussi vulnérable aux attaques que Crash lui-même, vous avez donc tout intérêt à être prudent !

Touche ■	Torpille
Touche ● ou R1	Propulsion turbo

MOTO

Touche ✕	Accélérer
Touche ● ou R1	Freiner

JET-SKI

Touche ✕	Accélérer
Touche ✕ + touches directionnelles/ manette gauche (pendant un saut)	Sauter
Touches directionnelles/manette gauche ← ou →	Tourner complètement à gauche ou à droite

BIPLAN

Touche ■	Tonneau
Touche ✕	Aérofreins
Touche ● ou R1	Mitrailleuse (maintenez cette touche enfoncée pour un tir rapide)

CHEVAUCHER PURA le TIGRE & LE T-REX

Touche ✕	Sauter
Touche ●, ■ ou R1	Sprinter (Pura le Tigre uniquement)
Touche ● ou R1	Sauter du T-Rex

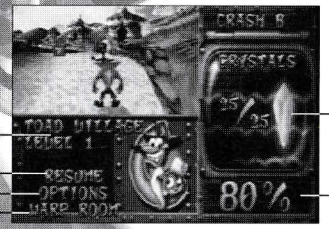
MOUVEMENTS SPECIAUX

Chaque fois que Crash vaincra un boss, il recevra en récompense un de ces nouveaux mouvements spéciaux.

Super plat	Touche ✕, puis Touche ● ou R1
Super double saut	✕ + touche ✕ (au sommet du premier saut)
Tornade mortelle	Touche ■ (tapotez plusieurs fois)
Bazooka	Maintenez la touche L2 enfoncée, utilisez les touches directionnelles / la manette gauche pour viser et la touche ● pour faire feu
Crash violent	Touches directionnelles + touche R2

MENU PAUSE & OPTIONS

A tout moment, vous pouvez mettre la partie en pause en appuyant sur la touche START et reprendre ainsi votre souffle. A l'écran pause, vous pouvez vérifier votre progression dans le jeu et choisir vos options de jeu. Pour modifier ou sélectionner les options de jeu à partir de l'écran pause, utilisez les touches directionnelles HAUT/BAS pour mettre une option en surbrillance, puis appuyez sur la Touche ⊗ pour la sélectionner.



NOM & N° DU NIVEAU

REPRENDRE LA PARTIE EN COURS

OPTIONS

QUITTER LA PARTIE EN COURS/ REVENIR À LA CHAMBRE SPATIO-TEMPORELLE

MONITEUR DE PROGRESSION

% DU JEU TERMINE

VÉRIFIER VOTRE PROGRESSION

Le contrôleur de progression fonctionne en boucle et indique le nombre de cristaux, pierres précieuses et reliques récupérés, les mouvements spéciaux acquis et les meilleurs temps enregistrés dans le niveau en cours. Appuyez sur la touche △ pour faire défiler les informations plus rapidement.

CRISTAUX RECUPERES

POUVOIRS SPECIAUX ACQUIS

PIERRES PRECIEUSES RECUPEREES

RELIQUES RECUPEREES

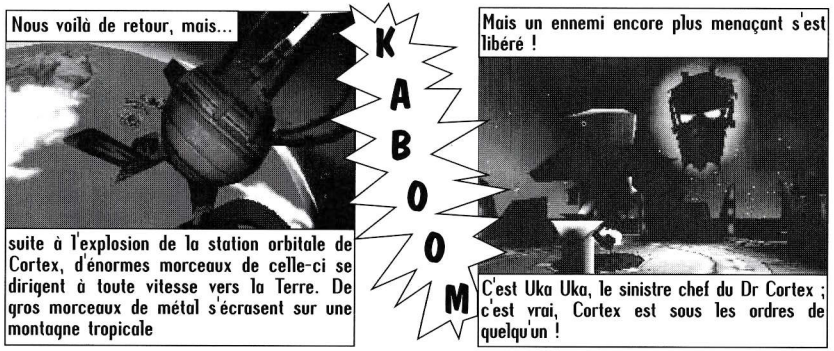
MEILLEURS TEMPS (noms et temps des 3 meilleurs joueurs)

OPTIONS

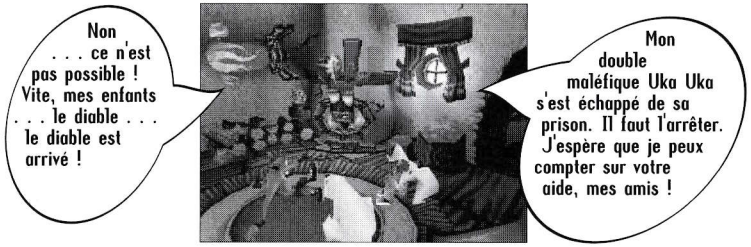
Utilisez les Touches directionnelles HAUT / BAS pour mettre les OPTIONS en surbrillance dans le menu pause, puis appuyez sur la touche ⊗. Ceci vous emmènera au premier écran du menu des options.

♫ OPTIONS	Appuyer sur la touche ⊗ pour ouvrir le menu des options audio	
	STEREO/MONO:	Appuyez sur la touche ⊗ pour passer de Stéréo à Mono
	MUSIC VOL: (VOL. MUSIQUE) FX VOL: (VOL. EFFETS SPECIAUX)	Utilisez les touches directionnelles GAUCHE/ DROITE pour augmenter ou baisser le volume de la musique et des effets sonores en cours de partie.
	DONE (TERMINE)	Pour revenir au menu pause
VIBRATION	Appuyez sur la touche ⊗ pour activer ou désactiver la fonction Vibration de la manette analogique (DUAL SHOCK).	
CENTRE	Utilisez les touches directionnelles GAUCHE / DROITE pour centrer votre écran.	
DONE (TERMINE)	Pour revenir au menu pause.	

Lors du dernier épisode... Ayant vaincu le Dr N. Cortex et envoyé son Cortex Vortex (brevet en cours d'homologation) dans les airs, Crash, sa sœur Coco et leur sorcier et protecteur Aku Aku ont encore une fois sauvé le monde et célèbrent leur victoire.

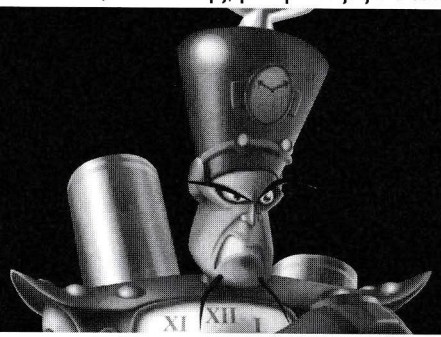


Pendant ce temps, sur une autre partie de la planète, nous voyons Crash et Coco à la maison ; ils se détendent et jouent joyeusement. Lorsque soudain, Aku Aku a un sentiment étrange . . .

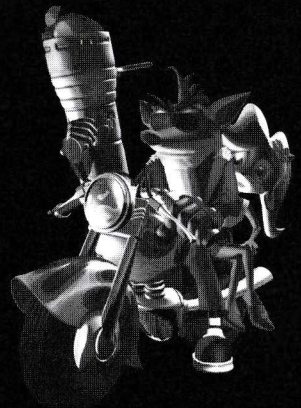


Cortex n'a pas pu récupérer les cristaux et pierres précieuses (la source de l'énergie du monde et la clé de ses plans diaboliques) lors son précédent affrontement avec Crash Bandicoot et cela a vraiment déçu Uka Uka !

Uka Uka a recruté un vieil ami, le Dr N. Tropy, pour qu'il se joigne à eux.



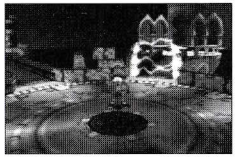
Le Dr N. Tropy a créé un machine à remonter le temps, la Tornade temporelle, qui leur permet de voyager dans le temps et de retrouver les pierres précieuses et cristaux à leur endroit d'origine.



Maintenant c'est encore une fois à Crash et Coco de vaincre Cortex et de déjouer ses plans maléfiques.

Oh oui....Crash est de retour et il est prêt ! Rejoignez Crash, sa foulée légendaire, son fameux jeu plein de farces et sa petite sœur Coco alors qu'ils s'engagent dans une aventure spatio-temporelle totalement nouvelle !

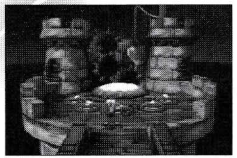
VOYAGE DANS LE TEMPS !



Votre quête spatio-temporelle des cristaux commence dans la Pièce spatio-temporelle, où vous pouvez :

- Vous aventurer dans le passé, le présent ou le futur grâce aux portes de distorsion spatio-temporelle.
- Accéder à l'écran Sauvegarder/charger une partie.

Il y a cinq chambres spatio-temporelles :

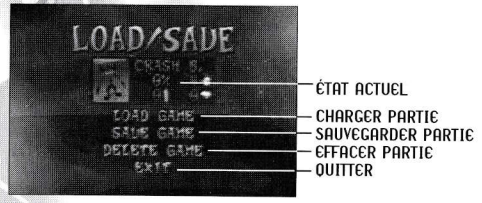


- Chaque chambre a cinq touches permettant d'ouvrir les portes des différents niveaux temporels.
- Une fois que vous avez récupéré les cristaux des cinq niveaux, une sixième touche apparaît, ouvrant une porte vers un niveau de boss.
- Les chambres spatio-temporelles vous transportent vers une époque à la fois. Terminez chaque niveau, déjouez l'armée de mutants et déverrouillez la porte suivante qui vous conduira à travers le temps.

SAUVEGARDER ET CHARGER LES PARTIES

L'écran dans la pièce spatio-temporelle centrale est la T.V. LOAD/SAVE (CHARGER/SAUVEGARDER). Guidez Crash vers cette télévision pour activer ce système.

SAUVEGARDER UNE PARTIE



Utilisez les touches directionnelles HAUT / BAS pour mettre SAVE GAME (SAUVEGARDER PARTIE) en surbrillance, puis appuyez sur la touche ⊗. Mettez ensuite un des quatre carrés de sauvegarde en surbrillance et appuyez sur la touche ⊗. Saisissez le nom de la partie que vous voulez sauvegarder en utilisant les touches directionnelles ou la manette gauche et appuyer sur la touche ⊗ pour confirmer chaque lettre (utilisez la flèche Bas pour effacer des lettres). Une fois que vous avez donné un nom à la partie sauvegardée, utilisez les touches directionnelles pour mettre DONE (TERMINÉ) en surbrillance et appuyez sur la touche ⊗ pour quitter l'écran. Attendez que le fichier soit mis à jour ; la partie est sauvegardée.

Sélectionnez maintenant EXIT (QUITTER) pour revenir à la pièce spatio-temporelle.

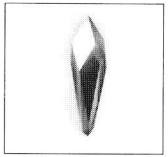
CHARGER UNE PARTIE SAUVEGARDÉE

Utilisez les touches directionnelles HAUT/BAS pour mettre en surbrillance LOAD GAME (CHARGER PARTIE), puis appuyez sur la touche ⊗. Mettez ensuite le carré de sauvegarde que vous souhaitez charger en surbrillance et appuyez sur la touche ⊗. Vous arriverez dans la chambre spatio-temporelle dans laquelle vous étiez au moment de la sauvegarde.

TROUVER LES BONUS

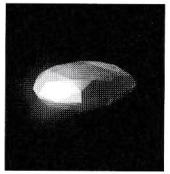
CRASH BANDICOOT 3: WARPED™ déborde de choses que vous devez découvrir. Certaines sont assez faciles à trouver, d'autres sont tellement bien cachées que vous devrez vous surpasser pour les dénicher. Voici une liste de vos principaux objectifs :

CRISTAUX



Les cristaux sont les éléments les plus importants du jeu. Trouvez les 25 cristaux (il y en a un caché dans chaque niveau, sauf les niveaux de boss) pour terminer le jeu. Dans certains niveaux, vous gagnerez le cristal à la fin du niveau ou après avoir remporté un défi spécifique.

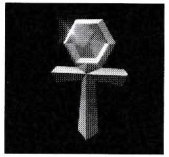
PIERRES PRÉCIEUSES



Les pierres précieuses sont plus difficiles à trouver que les cristaux, mais en valent vraiment la peine. Il y a deux types de pierres précieuses:

- Les pierres précieuses transparentes sont votre récompense lorsque vous avez cassé toutes les boîtes d'un niveau ou lorsque vous avez terminé une zone secrète.
- Les pierres précieuses de couleur se trouvent dans des niveaux spéciaux et vous conduisent à des zones cachées.

RELIQUES



Lorsque vous avez récupéré le cristal dans un niveau, un nouvel objectif s'offre à vous. Vous pouvez maintenant décider de prendre part à une course TIME TRIAL (CONTRE LA MONTRE). Si vous battez le temps imparti, vous gagnerez une relique (reportez-vous à la section intitulée COURSE CONTRE LA MONTRE: testez votre vitesse » pour plus de détails).

Les cinq premières reliques obtenues vous ouvriront une chambre spatio-temporelle secrète et un niveau secret. Chaque fois que vous aurez récupéré cinq reliques supplémentaires, un autre niveau secret s'ouvrira. Vous devez traverser ces niveaux secrets pour terminer le jeu à 100%.

COURSE CONTRE LA MONTRE: testez votre vitesse

CHRONOMÈTRE

Lorsque vous terminez un niveau pour la première fois, refaites-le en mode CONTRE LA MONTRE. Vous pouvez gagner un saphir, une relique en or ou même en platine en fonction de votre temps. Le saphir est assez facile, mais l'or signifie que vous êtes un bandicoot vraiment rapide ! Le platine est réservé aux meilleurs temps.

Pour faire une COURSE CONTRE LA MONTRE:

- Placez-vous sur la touche de niveau dans la chambre spatio-temporelle. Le temps indiqué près du symbole de relique est le temps imparti que vous devez battre pour obtenir une relique.
- Touchez le chronomètre se trouvant près du seuil du niveau afin de faire démarrer le chronomètre du mode Time trial (Course contre la montre) ; le chronomètre n'apparaît que lorsque vous avez obtenu le cristal de ce niveau. Si vous ne touchez pas le chronomètre, vous jouerez le niveau en mode normal.
- Traversez le niveau aussi vite que vous le pouvez. Si vous brisez les boîtes temporelles jaunes, le chronomètre s'arrêtera pendant le nombre de secondes qui était indiqué sur la boîte (donc si vous écrasez une boîte « 1 », le chronomètre se bloquera pendant une seconde).

- Si vous ne parvenez pas à terminer le niveau en 10 minutes, le chronomètre s'arrêtera et disparaîtra de l'écran.
- Dans ce mode, vous ne perdez pas de vies et pouvez donc jouer autant de fois que vous le souhaitez.
- Lorsque vous terminez le niveau, l'écran NAME (NOM), vous permettant d'enregistrer votre meilleur temps. Si vous avez battu le temps imparti, vous obtiendrez votre relique en revenant à la chambre spatio-temporelle.

Lorsque votre nom est en haut de l'affiche, proposez à vos amis de battre votre temps (bien qu'ils n'aient aucune chance si vous vous entraînez !!).

Recherché : pouvoir BANDICOOT

Chaque fois que vous battez un boss, vous acquérez un nouveau pouvoir pour le reste de la partie.

Super plat (Touche ⊗, puis touche ◉ ou R1)
Super plat de Crash de la puissance d'un tremblement de terre !

Double saut ⊗ + touche ⊗ (au sommet du premier saut)
Quand altitude rime avec attitude.

Tornade mortelle (appuyez sur la touche ▣ plusieurs fois)
Une catastrophe pour tout ce qui n'est pas cloué au sol.

Bazooka (Maintenez la touche L2 enfoncée, visez avec les touches directionnelles et appuyez sur la touche ◉ pour faire feu). Un bataillon à lui seul.

Crash violent (maintenez la touche R2 enfoncée)
Course à la vitesse de l'éclair !

COMMENT GAGNER !!

Il y a deux façons de gagner la partie :

1. La porte de sortie la plus facile

Traversez tout simplement tous les niveaux. Lorsque vous aurez récupéré les 25 cristaux, vous aurez gagné. Ce n'est pas facile mais au moins vous pourrez prétendre avoir terminé le jeu (en ignorant le fait qu'à ce stade, il vous en reste encore 60% à faire).

2. Soyez spatio-temporel à 100%

(si vous réussissez, vous êtes vraiment quelqu'un d'étonnant)

Vous pouvez voyager à travers un niveau sans récupérer 100 % de ce qu'il contient, MAIS pour gagner le gros lot de cet univers spatio-temporel, fouillez chaque recoin de la zone temporelle et dénichez tout ce qui se trouve dans chaque niveau, y compris les zones secrètes. Et n'oubliez pas, si le menu pause n'indique pas 100 %, vous n'avez pas encore fini !

VIVEZ A CENT A L'HEURE ! -

Vous commencez le jeu avec quatre vies pour Crash et Coco. Pour gagner plus de vies :

- Ramassez 100 fruits Wumpa.
- Ouvrez une caisse Crash et récupérez un Crash 1-UP.

Si vous n'avez plus de vies, la partie est terminée et l'écran CONTINUE (CONTINUE) apparaît. Pour continuer, sélectionnez YES (OUI) et appuyez sur la touche ⊗.

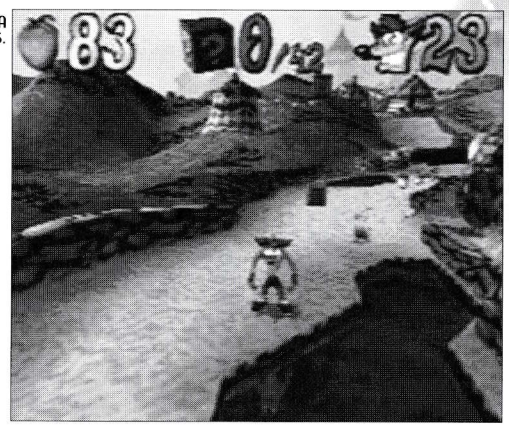
ZONES BONUS

Recherchez les plates-formes bonus dans chaque niveau. Sautez sur ces plates-formes pour voler vers une zone bonus spéciale. Traversez la zone bonus en courant, en attrapant tout ce qui n'est pas cloué au sol.

Remarque : vous ne perdrez pas de vies dans les zones bonus, mais si vous mourez, vous devrez recommencer à partir de la plate-forme bonus.

LES PANNEAUX D'ETAT

Appuyez sur la touche △ en cours de partie pour afficher le Panneau d état et vérifier votre progression.

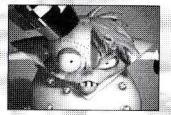


CORTEX et son armée de fous

TINY TIGER
Lâchez ce Goliath rugissant qui transforme les lions affamés en agneaux.

DINGODILE
Mi-dingo, mi-crocodile, 100 % méchant !

DR. N. (NEFARIOUS) TROPY
Un maître du temps - une minute passée avec lui semble aussi longue qu'une condamnation à perpétuité !



Dr. N. GIN
Un cinglé doué d'un mauvais caractère. Ne jamais s'accrocher avec quelqu'un qui a un missile nucléaire prêt à exploser enfoncé dans la tête.

DR. NEO CORTEX
Cortex n'aura pas de répit tant que les bandicoots n'auront pas disparus.

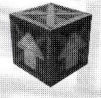
UKA UKA
Le Grand boss... la chose la plus pourrie de l'univers déjà avant qu'Aku Aku ne l'enferme, et les années en prison ne l'ont pas amélioré ! Maintenant le crime est sa seule occupation...

Ce n'est qu'une caisse !

Défoncez les caisses et récupérez les bonus comme par exemple des fruits Wumpa ou des Power-Ups. Faites attention, certaines ne sont pas bonnes pour votre santé !

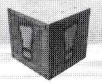
Sautez 5 fois sur ces caisses pour récupérer tout ce qu'elles contiennent.

Ces boîtes sont reliées à une horloge : si vous n'agissez pas assez vite, elles se transforment en acier inviolable.



Trampoline-dans-une-boîte.

Une surprise dans chaque boîte.



Tapez sur cette boîte et quelque chose va changer dans le niveau.

L'esprit d'Aku Aku aide Crash et Coco tout au long de leur aventure. Ramassez les masques cachés dans le jeu et il vous protégera. 1 masque vaut 1 point, 2 masques valent 2 points. Récupérez trois masques pour bénéficier d'un petit élan d'invincibilité. Une fois terminé, vous revenez à 2 points.

Une vie supplémentaire.

Fixez un point de contrôle. Si vous perdez une vie, vous recommencerez à partir de ce point au lieu de revenir au début du niveau.

Sautez sur cette boîte pour amorcer l'allumage à retardement de 3 secondes. Puis sauvez-vous. Faites-la tourner et ... BOUM !

Le moindre contact vous éliminera, alors restez éloigné !

Fait exploser toutes les boîtes de nitroglycérine du niveau.

CHERCHEZ LE PASSE POUR DECOUVRIR LE FUTUR

Voyager dans le temps est vraiment une expérience spatio-temporelle. Lorsque Crash et Coco atterrissent au début de chaque niveau, personne ne sait ce qui va se passer ensuite !

Créé et développé par :
NAUGHTY DOG, INC.
Andy Gavin
Jason Rubin
Bob Rafei
Justin Monast
Charlotte Francis
Stephen White
Greg Omi
Eric A. Iwasaki
Erick Pangilinan
Rob Titus
Joe Labbé
Dan Arey
Malcolm Hee
Daniel Chan
Evan Wells
Morgan

Contenu supplémentaire créé par :

Bande sonore : Mutato Muzika, Mark Mothersbaugh, Josh Mancell

Conception des personnages et direction artistique : American Exitus, Inc.
Charles Zembillas

Effets sonores : Universal Sound Studios
Mike Gollom, Ron Horwitz, Kevin Spears

Voix
Dr. Neo Cortex: Clancy Brown
N. Gin et Tiny the Tiger: Brendan O'Brien
N. Tropy: Michael Ensign
Dingodile: William Hootkins
Aku Aku: Mel Winkler

Remerciements : David Baggett, Joe Pearson

Produit par et en association avec :
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

Producteur exécutif : Mark Cerny
Remerciements : Paul Rioux, Dana Long, Susan McCready, Michelle Katz

Publié par :
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA

Producteur :	Grady Hunt
Producteur en chef :	Perry Rodgers
Directeur du marketing :	Ami Matsumura-Blaire
Directeur relations publiques :	Molly Smith
Vice-président marketing :	Andrew House
Directeur général du marketing :	Peter Dille
Spécialiste du marketing du produit :	Nemer Velasquez
Directeur AQ :	Mark Pentek
Analyste principal :	Donovan Soto
Assistants analystes principaux :	Ian McGuinness, Andrew Woodworth
Analystes :	Nicholas Consolo, Joe Tucker, James Hong, Shawn Dobbins, Sam Thompson, Christopher Keith, Ivan Kougaenko, Charles DeLay, Corey Strock, Ramon Concepcion, Ara Demirjian, Armand Pilotin, "Uncle" Dave Kinel
Directeur des promotions :	Sharon Shapiro
Conception :	Axiom Designs
Rédaction :	Hanshaw Ink

Remerciements : Heidi Adams, Donna Armentor, Shelley Ashitomi, Maggie Baquero, Gary Barth, Kurtis Buckmaster, Tony Cantale, Cheryllynn Carter, Lori Chase, Cheryl Childers, Joyce Clement, Brian Dimick, Aimee Duell, Lara Flynn, Emily Franks, Peggy Gallagher, Gerry Gentile, Brian Hale, Phil Harrison, Kaz Hirai, Kerry Hopkins, Jeff Hutchinson, Grace Kao, Rick Lemoine, Lisa Lunger, Marie Macaspac, Scott MacGregor, Colin MacLean, Frank O'Malley, John McGonigle, Mike McKay, Kirsten Merit, Steve Miller, Joel Pambid, Quinn Pham, Brett Robinson, Rick Rooney, Maggie Silverman, Matt Small, Yvonne Smith, Jack Tretton, Michelle Vercelli, Marilyn Weyant, Fleishman-Hillard, TBWA/Chiat Day, Rapp-Collins, Poppe-Tyson.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. (JAPAN)

Producteurs :	Shuhei Yoshida, Masahito Shimizu, Ryoichi Hasegawa, Junichi Kobayashi
Directeur du marketing :	Megumi Hosoya

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

Producteur	David Bowry
Producteur en chef	John Roberts
Directeur du marketing du produit	Kenny Mathers
Directeur relations publiques	Elizabeth Ashford
Editeur du manuel	Jim Sangster
Concepteur du manuel	Steve O'Neill / Seven (Dawn Alligan-French)
Approbation du manuel	Lee Travers, Stephen Griffiths
Directeur AQ	Geoff Rens
Responsable des tests internes	Steve Archer
Coordinateur des tests internes	Jim McCabe
Testeur principal	David Burke
Assistant testeur principal	Andy Macoy
Coordinateur localisation	Ed Valiente
Testeurs du développement interne	Dominic Berzins, Richard Bunn, John Cassidy, John Corcoran, Ian Cunliffe, Matt Ekins, Anthony Gill, Phil Green, Kevin Mason, Ian McEvoy, Carl McKane, Dee Norfolk
Testeurs localisation	Ana Maria Juarez-Ordóñez, Christa Leonards, Andrea Masneri, Susana Olga Paredes-Alcaraz, Claudia Schuldt, Elodie Hummel, Benjamin Le-Normand, Daniel Ruiz-Diaz, Miguel Sanchez
Testeurs	Tim Adams, David Baker, Dave Bennet, Mike Bygraves, Matt Chainey, Mark Christy, John Conway, Patrick Cowan, Lorna Croasdale, Paul Deluce, Neil Dudley, Paul Essue, Paul Evison, Glenn Flaherty, Peter Gawthorne, Nick Gosney, Carl Guinney, Tom Holmes, Neil James, Gary Jones, Mark Le Breton, Miranda Latham, Colin Maddock, Terry Matthews, Paul McCartan, John McLaughlin, Dave McMahon, Neil Morse, Matt Ng, Mark Pittam, Brian Power, Russell Power, Pete Riley, Miles Rotherham, Andy Sim, Neil Smith, Jay Stewart, Matt Wilson, Mark Young
Administration AQ	Janine Bradbury, Paul Jones

Zur Beachtung

Dieses ist eine CD ROM für die PlayStation® Videospielkonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation® geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation® genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD ROM nur am Rand und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD ROM zu berühren. Die CD ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD ROM, da die zu Betriebsfehlern führen kann.

Hinweise für Ihre Gesundheit

• Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden. • Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind. • Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt. • Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospielen Jhren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

Telefonnummern für Kundendienst (Customer Service No.) und POWERLINE siehe letzte Seite des Handbuchs.

"DUALSHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Game © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. Crash Bandicoot 3: WARPED™ & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. www.universalstudios.com Source Code © 1996, 1997, 1998 Naughty Dog, Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Library programmes © 1993 - 1999 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Controller Compatible | Vibration Function Compatible

SCES-01420

DEUTSCH

VOR DEM SPIEL

Richten Sie Ihre PlayStation® ein, wie in der dazugehörigen Bedienungsanleitung beschrieben. Legen Sie die CRASH BANDICOOT 3: WARPED™-CD ein und schließen Sie das CD-Fach. Schalten Sie die PlayStation® mit Hilfe der POWER-Taste ein (ON). Es wird empfohlen, keine Peripheriegeräte oder Memory Cards einzusetzen oder zu entfernen, wenn das Gerät eingeschaltet ist.

BITTE BEACHTEN: Alle Screenshots in diesem Handbuch sind der englischen Version des Spiels entnommen. Einige der Screenshots stammen u. U. aus Entwicklungsversionen, die geringfügig von der Endversion des Spiels abweichen können.

MEMORY CARDS

Mit CRASH BANDICOOT 3: WARPED™ können Sie ein Spiel an seinem aktuellen Spielstand auf Memory Cards speichern und zuvor gespeicherte Spiele fortsetzen. Sie benötigen dafür einen freien Block auf Ihrer Memory Card. Stellen Sie daher vor Spielbeginn sicher, daß auf Ihrer Memory Card genügend freie Blöcke zur Verfügung stehen. Beachten Sie hierzu auch den Abschnitt "Spiele speichern & laden" in diesem Handbuch.

NA LOS DOCH, ICH WILL ANFANGEN!!!

Es empfiehlt sich auf jeden Fall, dieses Handbuch vollständig durchzulesen. Selbst wenn Sie bereits frühere Versionen der Abenteuer von Crash Bandicoot gespielt haben, gibt es doch so viele neue Elemente, daß etwas Hilfe nichts schaden kann. Sollten Sie aber darauf brennen, sofort mit dem Spielen zu beginnen, finden Sie im folgenden die hierfür notwendigen Informationen.

Nach der Eröffnungssequenz (die Ihnen hoffentlich genauso gut gefällt wie uns) gelangen Sie zum Titelbildschirm und dem Hauptmenü. Hier haben Sie folgende Optionen:

NEW GAME: (Neues Spiel): Wie Sie wohl bereits vermutet haben, können Sie hier ein neues Spiel beginnen. Dazu markieren Sie diese Option mit den Richtungstasten OBEN und UNTEN und drücken dann die ⊗ pour la sélectionner.

LOAD GAME: (Spiel Laden): Falls Sie ein früheres Spiel auf einer Memory Card gespeichert haben (und diese Memory Card in Memory Card Steckplatz 1 eingelegt haben), können Sie das Spiel an genau der Stelle wiederaufnehmen, an der Sie es gespeichert haben. Genauere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt "Spiele speichern & laden".

LANGUAGE: (Sprache) Mit den Richtungstasten wählen Sie eine Sprache. (Sie können aber English beibehalten.)

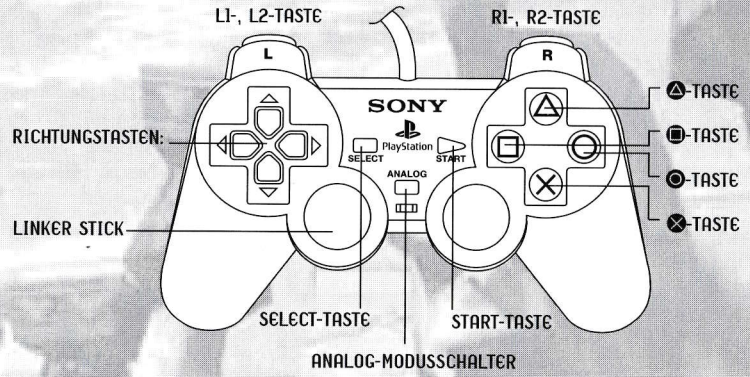
UND WAS MACHE ICH JETZT?

Haben wir schon erwähnt, daß Sie WIRKLICH das ganze Handbuch lesen sollten? Es gibt diesmal tatsächlich viel zu lernen. Grundsätzlich geht es aber darum, auf jedem Spiellevel die Kisten aufzubrechen und die darin enthaltenen Kristalle, Juwelen und Relikte zu sammeln. Dadurch erhalten Sie Zugang zu weiteren Leveln und können es schaffen, Dr. N. Cortex und seine monströse Armee zu bezwingen.

Lesen Sie jetzt also BITTE das Handbuch? Es ist echt gut, ehrlich!

SPIELSTEUERUNG

Wenn Sie einen Analog Controller (DUAL SHOCK™) für CRASH BANDICOOT 3: WARPED™ verwenden, können Sie anstelle der Richtungstasten den linken Stick verwenden. Vergewissern Sie sich, daß der Analogmodus-Schalter aktiviert ist (die LED leuchtet dann rot auf). Ihr Analog Controller (DUAL SHOCK) sollte beim Spielen von CRASH BANDICOOT 3: WARPED™ diesen Modus automatisch als Standardmodus wählen. Sie können die Vibrationsfunktion des Analog Controllers (DUAL SHOCK) über das Optionsmenü ein- und ausschalten, das Sie über das Pausenmenü aufrufen. (Beachten Sie hierzu auch den Abschnitt "Optionen" in diesem Handbuch.)



In CRASH BANDICOOT 3: WARPED™ hat Crash mehr Bewegungsmöglichkeiten als je zuvor! Je besser Sie diese Bewegungen beherrschen und lernen, wie sie eingesetzt werden, desto eher bezwingen Sie das niederträchtige Trio aus Dr. N. Cortex, N. Tropy und Uka Uka. Prägen Sie sich also alles gut ein - das Schicksal des gesamten Universums liegt in ihren Händen!

Grundlegende Steuerung

START- oder ✕-Taste	Spiel starten/Spielablauf beginnen
START-Taste	Spiel unterbrechen und Pausenmenü öffnen
Richtungstasten/Linker Stick	Optionen aus Menü auswählen/Figur bewegen
△-Taste	Afficher le panneau d'état (Nb de vies, cristaux, etc.)
✕-Taste	Springen
✕-Taste, dann ○- oder R1-Taste	Zu Boden werfen
□-Taste	Drehen
○- oder R1-Taste	Zusammenkauern
○- oder R1-Taste gedrückt halten + Richtungstasten/Linker Stick	Kriechen
○- oder R1-Taste gedrückt halten, dann ✕-Taste	Hoch springen
Richtungstasten/Linker Stick + ○- oder R1-Taste	Rutschen
Richtungstasten/Linker Stick + ○- oder R1-Taste, dann ✕-Taste	Super-Rutsch-Hochsprung!

HÄNGEN

✕-Taste	An ein Gitter hochspringen. Zum Loslassen nochmals drücken.
□-Taste	Drehen
○- oder R1-Taste	Beine anziehen

SCHWIMMEN

✕-Taste	Schnelle Züge
□-, ○- oder R1-Taste	Schwimmen und vorwärts drehen

JET-TAUCHBOOT

An bestimmten Punkten unter Wasser stößt Crash auf ein Jet-Tauchboot. Damit kann er von Seegras umschlungene Kisten entdecken, Hindernisse aus dem Weg räumen oder auch Gegner beseitigen. Es ist allerdings Vorsicht geboten, denn das Tauchboot kann genauso angegriffen werden wie Crash selbst.

▣-Taste	Torpedo
◉- oder R1-Taste	Turboschub

MOTORRAD

⊗-Taste	Beschleunigen
◉- oder R1-Taste	Freiner

JET-SKI

⊗-Taste	Beschleunigen
⊗-Taste + Richtungstasten/Linker Stick (beim Springen)	Überschlag
Richtungstasten/Linker Stick ⬅ oder ➡	Scharfe Links- oder Rechtskurve

DOPPELDECKER

▣-Taste	Rolle
⊗-Taste	Luftbremse
◉- oder R1-Taste	Maschinengewehr (zum Schnellfeuern gedrückt halten)

PURA, DEN TIGER, UND DEN T-REX REITEN

⊗-Taste	Springen
◉-, ▣- oder R1-Taste	Sprinten (nur mit Pura, dem Tiger)
◉- oder R1-Taste	Vom T-Rex springen

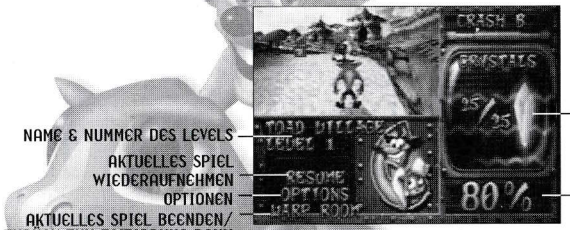
BESONDERE KRÄFTE

Jedesmal, wenn Crash eine der Boß-Figuren bezwingt, wird er mit einer neuen, besonderen Kraft belohnt.

Super-Bodenwurf	⊗-Taste, dann ◉- oder R1-Taste
Super-Doppelsprung	⊗ + ⊗-Taste (am höchsten Punkt des ersten Sprungs)
Todes-Tornado	▣-Taste (mehrfach antippen)
Bazooka	L2-Taste gedrückt halten, mit Richtungstasten /Linkem Stick zielen und mit der ◉-Taste feuern
Crash-Dash	Richtungstasten + R2-Taste

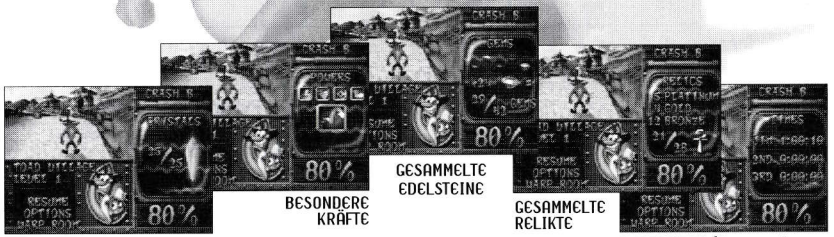
PAUSENMENÜ & OPTIONEN

Durch Drücken der START-Taste während des Spielens können Sie das Spiel jederzeit unterbrechen, um zu verschnaufen. Auf dem Pausenbildschirm können Sie Ihre Erfolge überprüfen und Ihre Spieloptionen einstellen. Um Spieloptionen auf dem Pausenbildschirm auszuwählen oder zu ändern, markieren Sie die entsprechende Option mit den Richtungstasten OBEN/UNTEN, und drücken Sie dann zur Auswahl die ⊗-Taste.



VERFOLGEN SIE IHRE FORTSCHRITTE

Der Erfolgsmonitor zeigt fortlaufend die Anzahl der gesammelten Kristalle, Juwelen und Relikte, besondere Kräfte und die für den jeweiligen Level registrierte Bestzeit an. Durch Drücken der △-Taste können Sie schneller durch die Anzeige scrollen.



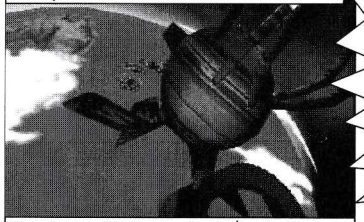
OPTIONS (OPTIONEN)

Markieren Sie im Pausenmenü mit den Richtungstasten OBEN/UNTEN OPTIONS (Optionen), und drücken Sie die ⊗-Taste. Sie gelangen nun zum ersten Bildschirm des Optionsmenüs.

♫ OPTIONS (Optionen)	Um das Menü für Soundoptionen zu öffnen, drücken Sie die ⊗-Taste.	
	STEREO/MONO:	Um zwischen Stereo und Mono hin und her zu schalten, drücken Sie die ⊗-Taste.
	MUSIC VOL: (Lautstärke Musik)	Um die Lautstärke der Musik und der Soundeffekte im Spiel zu erhöhen oder zu senken, verwenden Sie die Richtungstasten LINKS/RECHTS.
	FX VOL: (Lautstärke Soundeffekte)	
	DONE (Fertig)	Bringt Sie zurück ins Pausenmenü.
VIBRATION	Um die Vibrationsfunktion des Analog Controllers (DUAL SHOCK) auf ON (ein) oder OFF (aus) zu stellen, verwenden Sie die ⊗-Taste.	
CENTRE (Zentrieren)	Um Ihren Bildschirm zu zentrieren, verwenden Sie die Richtungstasten LINKS/RECHTS.	
DONE (Fertig)	Bringt Sie zurück ins Pausenmenü.	

Was zuletzt geschah... Nachdem sie Dr. N. Cortex besiegt und sein "Cortex Vortex" (zum Patent angemeldet) ins Weltall gejagt hatten, feierten Crash, seine Schwester Coco und ihr Medizinmann und Beschützer Aku Aku wieder einmal die Rettung der Welt.

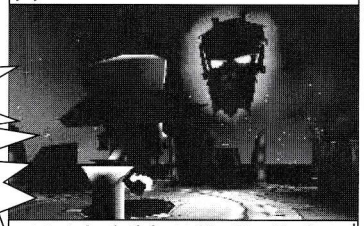
Doch jetzt erwartet uns ein neues Abenteuer...



Gigantische Stücke von Cortex' explodierender Raumstation stürzen auf die Erde nieder. Metalltrümmer schlagen in einen tropischen Berg ein.

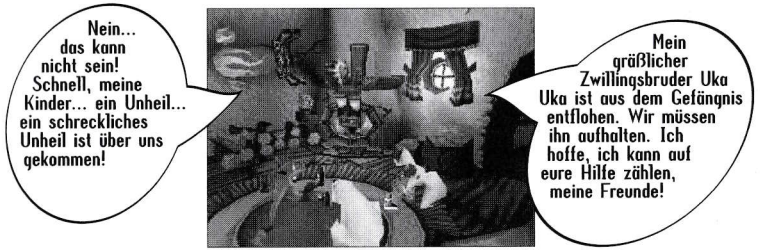
KAWUMM

Jetzt steht uns ein noch gräßlicherer Gegner gegenüber -



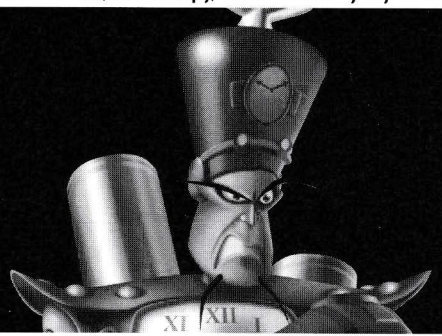
er ist wieder frei! Es ist Uka Uka, Dr. Cortex' finsterer Boß - jawohl, Cortex selbst ist nur ein Handlanger!

In der Zwischenzeit können wir Crash und Coco beobachten, die sich woanders auf diesem Planeten entspannen und fröhlich spielen. Da plötzlich überkommt Aku Aku eine seltsame Ahnung . . .

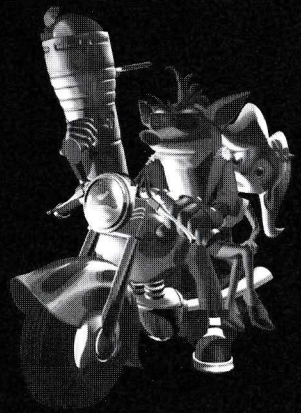


Cortex hat es im letzten Showdown gegen Crash Bandicoot versäumt, in den Besitz der Kristalle und Edelsteine zu gelangen (welche die Quelle der Weltenergie und der Schlüssel zu seinem teuflischen Plan sind), und hat Uka Uka dadurch sehr wütend gemacht!

Uka Uka hat einen alten Freund, Dr. N. Tropy, als Unterstützung angeheuert.



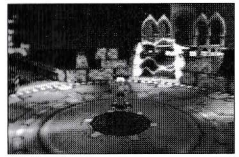
Dr. N. Tropy hat eine Zeitmaschine geschaffen, den "Time Twister", mit dem sie durch die Zeit reisen und Edelsteine und Kristalle an deren Ursprungsorten auffinden können.



Nun liegt es wieder einmal in Crashs und Cocos Händen, Cortex ein für allemal zu besiegen und seine hinterhältigen Pläne zu durchkreuzen.

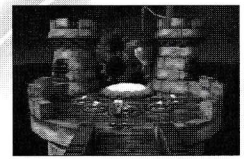
Oh ja... Crash ist wieder da, und wie! Mit seinem unverkennbaren Gang und wie immer mit jeder Menge Spielspaß. Begleiten Sie ihn und seine kleine Schwester Coco bei ihrem neuesten Abenteuer!

REISE DURCH DIE ZEIT!



Ihre Zeitreise auf der Suche nach den Kristallen beginnt im Zeitsprung-Raum. Von hier aus können Sie:

- durch die Zeitreise-Pforten in die Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft reisen
- zum Bildschirm "Spiel speichern/laden" gelangen.



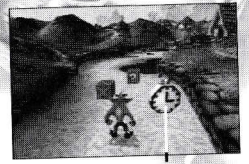
Es gibt 5 Zeitsprung-Kammern:

- Jede Kammer besitzt 5 Schalter, welche die Pforten zu verschiedenen Zeit-Leveln öffnen.
- Wenn Sie die Kristalle in allen 5 Leveln eingesammelt haben, erscheint ein sechster Schalter, der den Weg zum Boß-Level freimacht.
- Die Zeitsprung-Kammern bringen Sie jedesmal eine Ära weiter. Erobern Sie jeden Spiellevel, bezwingen Sie die Armee der gefährlichen Mutanten, und öffnen Sie sich die nächste Pforte auf Ihrer Reise durch die Zeit.

SPIELE SPEICHERN & LADEN

Der Bildschirm im mittleren Zeitsprung-Raum ist der LOAD/SAVE TV (LADEN/SPEICHERN-Fernseher). Bewegen Sie Crash darauf zu, und aktivieren Sie so das LOAD/SAVE-System.

TIME TRIAL - Wie schnell sind Sie?



STOPPUHR

Wenn Sie einen Level zum ersten Mal beenden, sollten Sie ihn nochmal durchlaufen, und zwar im Time Trial. Sie können dann, je nachdem, wie schnell Sie sind, ein Saphir-, Gold- oder sogar Platin-Relikt gewinnen. Saphir ist relativ leicht, aber wenn Sie es auf Gold bringen, sind Sie ein ganz schön schneller Bandicoot! Platin bleibt den allerbesten Zeiten vorbehalten.

So durchlaufen Sie einen Level im Time Trial

- Stellen Sie sich auf den Level-Schalter im Zeitsprung-Raum. Die neben dem Relikt-Symbol angezeigte Zeit ist das Zeitlimit, das Sie unterbieten müssen, um ein Relikt zu gewinnen.
- Um die Zeitmessung für den Zeit-Modus zu aktivieren, berühren Sie die Stoppuhr am Anfang eines Levels. Die Stoppuhr erscheint nur, wenn Sie den Kristall aus diesem Level bereits besitzen. Wenn Sie die Stoppuhr nicht berühren, spielen Sie den Level im normalen Modus.
- Rasen Sie so schnell Sie können durch den Level. Wenn Sie die gelben Zeitkisten zerschlagen, hält die Stoppuhr für so viele Sekunden an, wie auf der Kiste angegeben waren. (Zerschlagen Sie beispielsweise eine Kiste mit der Aufschrift "1", hält die Stoppuhr für eine Sekunde an.)

- Sollten Sie das Level nicht beendet haben, bevor die Stoppuhr 10 Minuten anzeigt, wird die Zeitmessung beendet, und die Stoppuhr verschwindet vom Bildschirm.
- Im Time Trial verlieren sie keine Leben, Sie können also spielen, so oft Sie wollen.
- Wenn Sie einen Level durchlaufen haben, erscheint der Bildschirm NAME, auf dem Sie Ihre Bestzeit registrieren können. Haben Sie das vorgegebene Zeitlimit unterboten, erhalten Sie das Relikt auf dem Rückweg zum Zeitsprung-Raum.

Wenn Ihr Name erst einmal eingetragen ist, können Sie ihre Freunde herausfordern, Ihre Bestzeit zu schlagen. (Wenn Sie allerdings fleißig üben, werden die kaum eine Chance haben!)

Heiß begehrt: BANDICOOT-Kräfte

Jedesmal, wenn Sie einen Boß besiegen, wird Ihnen für den Rest des Spiels eine neue Kraft verliehen.

Super-Bodenwurf ⊗-Taste, dann ◉- oder R1-Taste)
Crashs Bodenwurf mit Erdbebenstärke!

Doppelsprung ⊗ + ⊗-Taste (am höchsten Punkt des ersten Sprungs)
Hoch hinaus - im Doppeltakt.

Todes-Tornado (▣-Taste wiederholt drücken).
Eine Katastrophe für alles, was nicht niet- und nagelfest ist.

Bazooka (L2-Taste gedrückt halten, mit den Richtungstasten zielen und mit der ◉-Taste feuern.)
Kaum zu glauben, was ein Bandicoot damit ausrichten kann!

Crash-Dash (R2-Taste gedrückt halten)
Läßt Crash mit Supergeschwindigkeit umherpreschen!

GEWINNEN!!

Es gibt zwei Methoden, das Spiel zu gewinnen:

1. Auf die einfache Tour

Absolvieren Sie einfach alle Level. Wenn Sie alle 25 Kristalle besitzen, haben Sie gewonnen. Das ist zwar auch nicht so leicht, aber zumindest kann man so tun, als hätte man das Spiel "zu Ende gespielt" (ungeachtet der Tatsache, daß in diesem Stadium noch ungefähr 60 % zu spielen verbleiben).

2. Vollführen Sie den 100%igen Zeitsprung

(wenn Sie das schaffen, sind Sie ein Phänomen)

Sie können einen Level durchlaufen, ohne 100% der Schätze abzuräumen. ABER um den echten Preis dieses seltsamen Zeit-Universums zu erringen, sollten Sie alle Zeitzonen abgrasen und alles aufstöbern, was es in jedem Level zu entdecken gibt - einschließlich der geheimen Gebiete. Und denken Sie daran: Solange das Pausenmenü nicht 100% meldet, sind Sie noch nicht fertig!

GENIESSEN SIE IHRE LEBEN!

Zu Beginn des Spiels haben Crash und Coco vier Leben. Sie können aber folgendermaßen Leben dazu gewinnen:

- Sammeln Sie 100 Wumpa-Früchte.
- Brechen Sie eine Crash-Kiste auf, und holen Sie sich ein Crash 1-UP (ein zusätzliches Leben).

Wenn Ihnen die Leben ausgehen, ist das Spiel zu Ende, und der Bildschirm Continue (Weiter) erscheint. Um weiterzuspielen wählen Sie YES (Ja), und drücken Sie die ⊗-Taste.

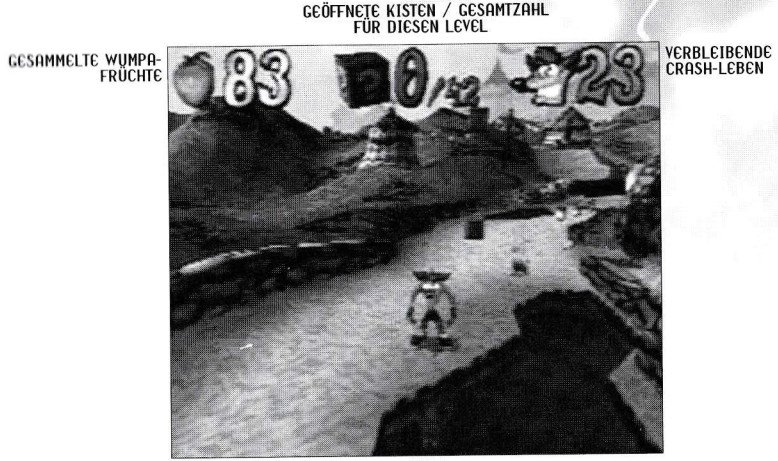
BONUS-GEBIETE

Achten Sie in jedem Level auf die Bonus-Plattformen. Springen Sie auf, und lassen Sie sich in ein besonderes Bonus-Gebiet fliegen. Rennen Sie durch das Bonus-Gebiet, und schnappen Sie sich alles, was sich irgendwie mitnehmen läßt.

Hinweis: In einem Bonus-Gebiet können Sie kein Leben verlieren, aber wenn Sie sterben, müssen Sie auf der Bonus-Plattform wieder von vorne anfangen.

DIE STATUSANZEIGE

Um die Statusanzeige einzublenden und Ihre Erfolge zu überprüfen, drücken Sie während des Spiels die △-Taste.



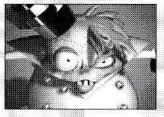
CORTEX und seine VERRÜCKTE ARMEE

TINY TIGER
Entfesseln Sie diesen tobenden Goliath, der sich hungrige Löwen als Haustiere hält.

DINGODILE
Halb Dingo, halb Krokodil - und ganz besonders hinterhältig!

DR. N. (NEFARIOUS) TROPY
Ein Meister der Zeit - eine Minute mit ihm kommt einem vor wie lebenslänglich!

Dr. N. GIN
Ein launischer Spinner. Mit jemandem, dem eine scharfe Atomrakete im Kopf steckt, sollte man sich besser nicht anlegen!



DR. NEO CORTEX
Cortex wird nicht ruhen, bis die Bandicoots ausgerottet sind.

UKA UKA
Der Oberboß... Bereits bevor Aku Aku ihn hinter Gitter brachte, war er der Abschaum des Universums. Doch die Zeit im Gefängnis hat ihn noch schlimmer gemacht. Nun ist er wieder zu allen Schandtaten bereit.

Da ist was für Sie drin!

Lassen Sie's mit den Kisten so richtig krachen, und sammeln Sie die verborgenen Schätze wie Wumpa-Früchte und Power-Ups ein. Aber Vorsicht - einige könnten Ihrer Gesundheit schaden!

Springen Sie fünfmal auf diese Kiste, und Sie bekommen alles, was drin ist.

Diese Kisten sind nur für begrenzte Zeit zu öffnen - wenn Sie sich nicht beeilen, verwandeln sie sich in undurchdringlichen Stahl.

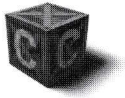
Ein gut verpacktes Trampolin.

In jeder Kiste steckt eine Überraschung.

Schlagen Sie auf diese Kiste, verändert sich etwas in diesem Level.

Aku Akus Geist begleitet Crash und Coco durch ihr Abenteuer. Sammeln Sie die im ganzen Spiel versteckten Masken, und er beschützt Sie. Für 1 Maske bekommen Sie einen Trefferpunkt, für 2 Masken 2 Trefferpunkte. Haben Sie drei Masken gesammelt, werden Sie für kurze Zeit unbesiegbar. Danach werden Sie wieder auf 2 Trefferpunkte zurückgestuft.

Holen Sie sich ein zusätzliches Leben.



Setzen Sie einen Stützpunkt. Wenn Sie ein Leben verlieren, nehmen Sie das Spiel an diesem Punkt wieder auf, anstatt am Anfang des Levels zu beginnen.

Springen Sie drauf, und lösen Sie so den 3-Sekunden-Zünder aus. Rennen Sie dann weg. Drehen Sie sie und... WUMM!

Schon bei der kleinsten Berührung fliegt sie in die Luft, also: Finger weg!

Bringt jede andere Nitro-Kiste in diesem Level zum Explodieren.

SUCHEN SIE, WAS "WAR", UND ENTDECKEN SIE, WAS SEIN WIRD

Das Zeitreisen kann gelegentlich sehr sprunghaft vonstatten gehen. Wenn Crash und Coco am Rande eines Levels landen, kann man nie wissen, was als nächstes passiert!

Idee und Ausführung:
NAUGHTY DOG, INC.
Andy Gavin
Jason Rubin
Bob Rafei
Justin Monast
Charlotte Francis
Stephen White
Greg Omi
Eric A. Iwasaki
Erick Pangilinan
Rob Titus
Joe Labbé
Dan Arey
Malcolm Hee
Daniel Chan
Evan Wells
Morgan

Weitere Mitarbeiter:

Soundtrack: Mutato Muzika, Mark Mothersbaugh, Josh Mancell

Design der Figuren und künstlerische Leitung: American Exitus, Inc.
Charles Zembillas

Soundeffekte: Universal Sound Studios
Mike Gollom, Ron Horwitz, Kevin Spears

Stimmen:
Dr. Neo Cortex: Clancy Brown
N. Gin und Tiny the Tiger: Brendan O'Brien
N. Tropy: Michael Ensign
Dingodile: William Hootkins
Aku Aku: Mel Winkler

Besonderen Dank an: David Baggett, Joe Pearson

Produktion und in Zusammenarbeit mit:
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

Produktionsleitung: Mark Cerny
Besonderen Dank an: Paul Rioux, Dana Long, Susan McCready, Michelle Katz

Herausgeber:
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA

Produktion: Grady Hunt
Produktionsleitung: Perry Rodgers
Leitung Marketing-Management: Ami Matsumura-Blaire
Leitung PR-Management: Molly Smith
Stellv. Leitung Marketing: Andrew House
Leitung Marketing: Peter Dille
Produktspezialist Marketing: Nemer Velasquez
Leitung QS: Mark Pentek
Analyseleitung: Donovan Soto
Analyseassistenz: Ian McGuinness, Andrew Woodworth
Analyse: Nicholas Consolo, Joe Tucker, James Hong, Shawn Dobbins, Sam Thompson, Christopher Keith, Ivan Kougaenko, Charles DeLay, Corey Strock, Ramon Concepcion, Ara Demirjian, Armand Pilotin, "Uncle" Dave Kinel
Promotionsleitung: Sharon Shapiro

Gestaltung: Axiom Designs
Texte: Hanshaw Ink

Besonderen Dank an: Heidi Adams, Donna Armentor, Shelley Ashitomi, Maggie Baquero, Gary Barth, Kurtis Buckmaster, Tony Cantale, Cheryllynn Carter, Lori Chase, Cheryl Childers, Joyce Clement, Brian Dimick, Aimee Duell, Lara Flynn, Emily Franks, Peggy Gallagher, Gerry Gentile, Brian Hale, Phil Harrison, Kaz Hirai, Kerry Hopkins, Jeff Hutchinson, Grace Kao, Rick Lemoine, Lisa Lunger, Marie Macaspac, Scott MacGregor, Colin MacLean, Frank O'Malley, John McGonigle, Mike McKay, Kirsten Merit, Steve Miller, Joel Pambid, Quinn Pham, Brett Robinson, Rick Rooney, Maggie Silverman, Matt Small, Yvonne Smith, Jack Tretton, Michelle Vercelli, Marilyn Weyant, Fleishman-Hillard, TBWA/Chiat Day, Rapp-Collins, Poppe-Tyson.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. (JAPAN)

Produktion: Shuhei Yoshida, Masahito Shimizu, Ryoichi Hasegawa, Junichi Kobayashi
Marketing-Management: Megumi Hosoya

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

Produktion: David Bowry
Produktionsleitung: John Roberts
Marketing-Produkmanagement: Kenny Mathers
PR-Management: Elizabeth Ashford
Handbuchredaktion: Jim Sangster
Handbuchgestaltung: Steve O'Neill / Seven (Dawn Alligan-French)
Handbuchbewilligung: Lee Travers, Stephen Griffiths
Management QS: Geoff Rens
Interne Testleitung: Steve Archer
Interne Testkoordination: Jim McCabe
Cheftester: David Burke
Stellv. Cheftester: Andy Macoy
Koordination Lokalisierung: Ed Valiente
Interne Entwicklungstests: Dominic Berzins, Richard Bunn, John Cassidy, John Corcoran, Ian Cunliffe, Matt Ekins, Anthony Gill, Phil Green, Kevin Mason, Ian McEvoy, Carl McKane, Dee Norfolk
Lokalisierungstests: Ana Maria Juarez-Ordóñez, Christa Leonards, Andrea Masneri, Susana Olga Paredes-Alcaraz, Claudia Schuldt, Elodie Hummel, Benjamin Le-Normand, Daniel Ruiz-Diaz, Miguel Sanchez
Spieltests: Tim Adams, David Baker, Dave Bennet, Mike Bygraves, Matt Chainey, Mark Christy, John Conway, Patrick Cowan, Lorna Croasdale, Paul Deluce, Neil Dudley, Paul Essue, Paul Evison, Glenn Flaherty, Peter Gawthorne, Nick Gosney, Carl Guinney, Tom Holmes, Neil James, Gary Jones, Mark Le Breton, Miranda Latham, Colin Maddock, Terry Matthews, Paul McCartan, John McLaughlin, Dave McMahon, Neil Morse, Matt Ng, Mark Pittam, Brian Power, Russell Power, Pete Riley, Miles Rotherham, Andy Sim, Neil Smith, Jay Stewart, Matt Wilson, Mark Young
Leitung QS: Janine Bradbury, Paul Jones

Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poichè potrebbe danneggiarsi. • Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation®. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. • Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

I numeri telefonici del Servizio Clienti (Customer Service No.) e dell'Assistenza Videogiochi POWERLINE si trovano sul retro di questo manuale.

"DUALSHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Game © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. Crash Bandicoot 3: WARPED™ & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. www.universalstudios.com Source Code © 1996, 1997, 1998 Naughty Dog, Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Library programmes © 1993 - 1999 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Controller Compatible | Vibration Function Compatible

SCES-01420

ITALIANO

ALLESTIMENTO

Imposta la PlayStation® in base alle istruzioni del manuale relativo. Inserisci il disco di CRASH BANDICOOT 3: WARPED™ e chiudi il coperchio vano disco. Premi il pulsante ACCENSIONE sulla PlayStation®. Si consiglia di non inserire o rimuovere periferiche o Memory Card quando l'interruttore è acceso.

IMPORTANTE: tutti i fotogrammi di questo manuale si riferiscono alla versione inglese. Alcuni poterebbero riferirsi a videate non definitive che differiscono leggermente da quelle del gioco finito.

MEMORY CARD

CRASH BANDICOOT 3: WARPED™ ti consente di salvare partite sulle Memory Card e ripristinare partite precedentemente salvate. Devi disporre di un blocco libero sulla Memory Card. Assicurati che ci siano abbastanza blocchi liberi sulla Memory Card prima di iniziare il gioco. Per maggiori informazioni, vedi la sezione "Salvare e caricare partite" più avanti nel manuale.

AFFRETTATI, VOGLIO INIZIARE!!!

Ti consigliamo di leggere attentamente questo manuale. Anche se hai giocato le precedenti avventure di Crash Bandicoot, le novità sono talmente tante che avrai bisogno d'aiuto. Ma se dovessi diventare impaziente e volessi iniziare subito il gioco, qui di seguito troverai tutte le informazioni necessarie.

Dopo aver visualizzato le sequenze introduttive, accederai alla videata di testa e al menu principale, dove troverai le seguenti opzioni.

NEW GAME (NUOVA PARTITA):	Nessuna sorpresa, si tratta dell'opzione per iniziare una nuova partita! Utilizza i tasti direzionali SU o GIÙ per evidenziare l'opzione e premi il tasto ⊗ per selezionarla.
LOAD GAME (CARICA PARTITA):	Se hai salvato una partita su una Memory Card (e se la Memory Card è inserita nell'ingresso Memory Card 1), potrai riprendere direttamente dal punto in cui avevi salvato.
LANGUAGE (LINGUA):	Utilizza i tasti direzionali per selezionare la lingua.

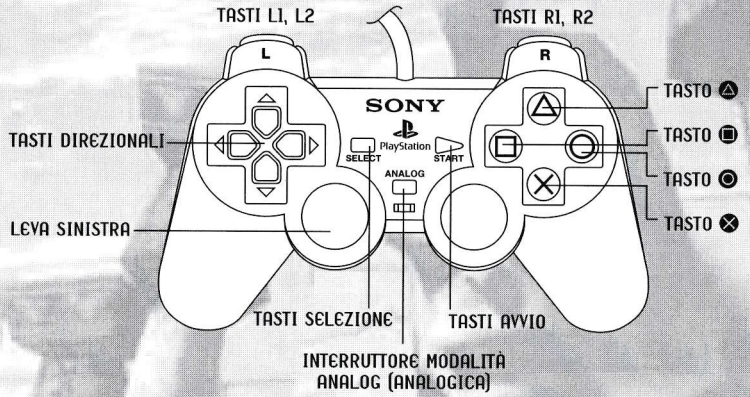
E ORA COSA FACCIO?

Ti abbiamo già detto che dovresti leggere tutto il manuale? Questa volta c'è molto da imparare, ma in pratica devi colpire tutte le scatole in ogni livello per raccogliere cristalli, gemme e reliquie. Questo ti darà accesso ad altri livelli e ti consentirà di sconfiggere il Dr. N. Cortex e il suo esercito di mostruosi tirapiedi.

E ora vuoi leggere il manuale PER FAVORE? Ne vale proprio la pena!

COMANDI

CRASH BANDICOOT 3: WARPED™ può essere giocato utilizzando i tasti direzionali o la leva sinistra se utilizzi un controller analogico (DUAL SHOCK™). Quando utilizzi la leva sinistra, assicurati che la modalità analogica sia attivata (il LED sarà di colore rosso). Il controller analogico (DUAL SHOCK) dovrebbe selezionare automaticamente questa modalità come predefinita quando giochi a CRASH BANDICOOT 3: WARPED™. La funzione di vibrazione del controller analogico (DUAL SHOCK) può essere attivata e disattivata sul menu delle opzioni, accessibile dal menu di pausa (vedi la sezione "Opzioni" più avanti nel manuale).



In CRASH BANDICOOT 3: WARPED™, Crash ha a sua disposizione più mosse che mai! Apprendere come e dove utilizzare al meglio queste mosse è la chiave per sconfiggere il malvagio trio formato dal Dr. N. Cortex, N. Tropy e Uka Uka. Studiale a dovere poiché il destino dell'intero universo è nelle tue mani!

COMANDI DI BASE

Tasto AVVIO o tasto ×	Iniziare a giocare/Iniziare la partita
Tasto AVVIO	Mettere il gioco in pausa e aprire menu di pausa
Tasti direzionali /Leva sinistra	Selezionare opzioni dai menu/spostare personaggio
Tasto △	Visualizzare pannello di stato (Numero di vite, cristalli ecc.)

Tasto ×	Saltare
Tasto ×, poi tasto ○ o tasto R1	Panciata
Tasto □	Giravolta
Tasto ○ o tasto R1	Abbassarsi
Tieni premuto tasto ○ o tasto R1 + tasti direzionali/leva sinistra	Strisciare
Tieni premuto tasto ○ o tasto R1, poi tasto ×	Salto alto
Tasti direzionali /Leva sinistra + tasto ○ o R1	Scivolare
Tasti direzionali /leva sinistra + tasto ○ o R1, poi tasto ×	Saltare alto con super scivolata!

SOSPESI IN ARIA

Tasto ×	Saltare sull'inferriata. Premere di nuovo per lasciar andare la presa.
Tasto □	Giravolta
Tasto ○ o R1	Sollevare le gambe

NUOTARE

Tasto ×	Battere i piedi velocemente
Tasto □, ○ o R1	Nuotare e giravolta in avanti

JET-SUB

In certi punti dei livelli sottomarini, Crash può trovare il sommergibile Jet-sub. Può utilizzarlo per scoprire casse avvolte dalle alghe, rimuovere ostacoli o sparare ai nemici. Ma fai attenzione: il Jet-Sub è vulnerabile agli attacchi proprio come Crash!

Tasto ■	Siluro
Tasto ● o R1	Turbo

MOTOCICLETTA

Tasto ✕	Accelerare
Tasto ● o R1	Frenare

ACQUASCOOTER

Tasto ✕	Accelerare
Tasto ✕ + tasti direzionali/ leva sinistra (durante il salto)	Capriola
Tasti direzionali/leva sinistra, ← o →	Svolta brusca a sinistra o destra

BIPLANO

Tasto ■	Frullo
Tasto ✕	Aerofreni
Tasto ● o R1	Mitragliatrice (tenere premuto per fuoco rapido)

CAVALCARE LA TIGRE "PURA" E IL TIRANNOSAURO "T-REX"

Tasto ✕	Saltare
Tasto ●, ■ o R1	Scattare (solo la tigre Pura)
Tasto ● o R1	Saltare dal T-Rex

MOSSE SPECIALI

Ogni volta che Crash sconfigge un nemico di fine livello, sarà premiato con una delle seguenti mosse speciali.

Super panciata	Tasto ✕, poi tasto ● o R1
Super doppio salto	Tasto ✕ + ✕ (nel punto più alto del primo salto)
Giravolta Tornado mortale	Tasto ■ (premere ripetutamente)
Bazooka	Tieni premuto tasto L2, utilizza tasti direzionali/leva sinistra per mirare e tasto ● per sparare
Scontro	Tasti direzionali + tasto R2

MENU DI PAUSA E OPZIONI

Premendo il tasto AVVIO durante il gioco, puoi metterlo in pausa in qualsiasi momento e riprendere fiato. Sulla videata di pausa puoi verificare i tuoi progressi e impostare le opzioni di gioco. Per cambiare o selezionare opzioni di gioco dalla videata di pausa, utilizza i tasti direzionali SU/GIÙ per evidenziare un'opzione e premi il tasto ⊗ per selezionare.

VERIFICA DEI PROGRESSI

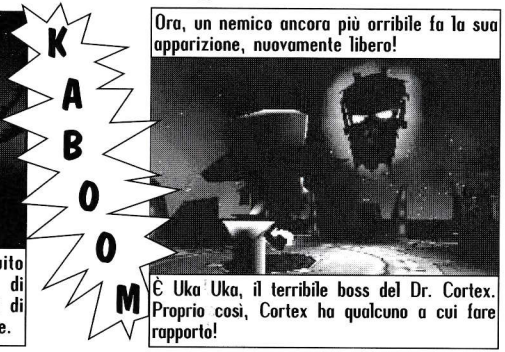
Il Monitor progressi visualizza informazioni in rotazione, indicando il numero di cristalli, gemme e reliquie raccolte, i poteri speciali ottenuti e i tempi migliori registrati sul livello attuale. Premi il tasto △ per scorrere più velocemente.

OPTIONS (OPZIONI)

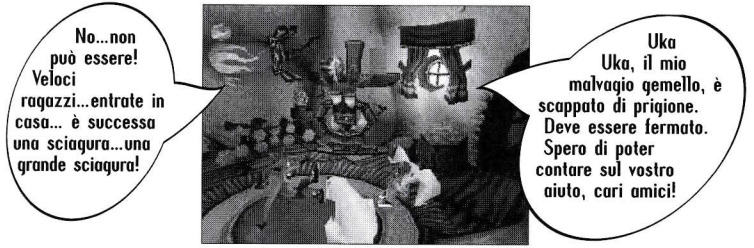
Utilizza i tasti direzionali SU/GIÙ per evidenziare OPZIONI sul menu principale e poi premi il tasto ⊗ per accedere alla prima videata sul menu delle opzioni.

♫ OPTIONS (OPZIONI)	Premi il tasto ⊗ per accedere al menu Opzioni sonore.	
	STEREO/MONO:	Premi il tasto ⊗ per selezionare Stereo o Mono.
	MUSIC VOL: (VOL. MUSICA)	Utilizza i tasti direzionali SINISTRA/DESTRA per alzare o abbassare il volume della musica e degli effetti sonori del gioco.
	FX VOL:	
	DONE	Ritorna al menu di pausa.
VIBRATION	Premi il tasto ⊗ per impostare la funzione di vibrazione del controller analogico (DUAL SHOCK) su ON (ATTIVATA) o OFF (DISATTIVATA).	
CENTRE (CENTRO)	Utilizza i tasti direzionali SINISTRA/DESTRA per centrare la videata.	
DONE (FATTO)	Ritorna al menu di pausa.	

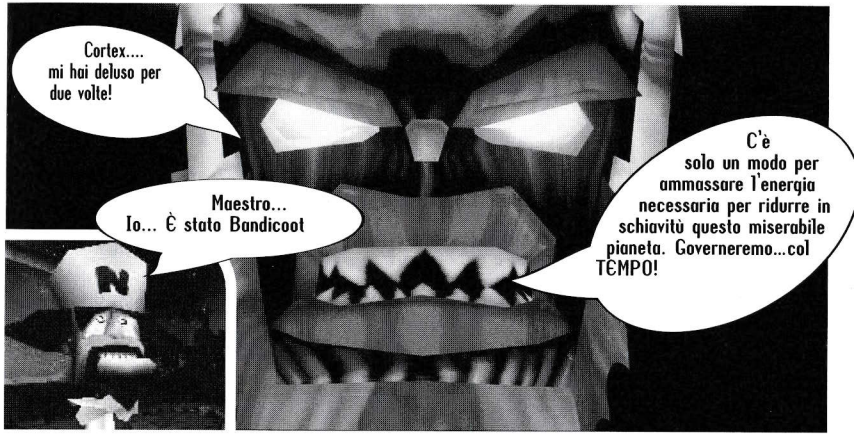
L'ultimo episodio... Avendo sconfitto il Dr. N. Cortex e fatto esplodere il "Cortex Vortex" (Brevetto in corso di concessione), Crash, sua sorella Coco e lo stregone Aku Aku celebrarono ancora una volta il salvataggio del mondo.



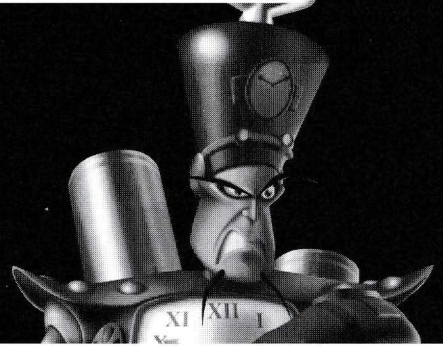
Nel frattempo, su un'altra parte del pianeta, Crash e Coco sono a casa, dove giocano in un'atmosfera rilassata. Ma improvvisamente, Aku Aku ha una strana sensazione...



Cortex non riuscì a recuperare i cristalli e le gemme (la fonte dell'energia del mondo e la chiave per i suoi piani diabolici) durante l'ultimo confronto con Crash Bandicoot facendo quindi arrabbiare Uka Uka!



Uka Uka ha reclutato un vecchio amico, il Dr. N. Tropy.



Il Dr. N. Tropy ha creato una macchina del tempo, il Tornado del tempo, che consente di viaggiare nel tempo e trovare le gemme e i cristalli nei luoghi originali.

Ora è compito di Crash e Coco sconfiggere nuovamente Cortex e sgominare i suoi piani malvagi.

Proprio così....Crash è tornato ed è pronto con la sua originale camminata e il suo modo di giocare zeppo di tranelli! Unisciti a Crash e alla sua sorellina Coco in questa nuova grande avventura!

VIAGGIARE NEL TEMPO!

La tua ricerca dei cristalli inizia nella stanza di teletrasporto, dove potrai:

- Avventurarti nel passato, presente o futuro attraverso i portali teletrasportanti.
- Accedere alla videata di salvataggio/caricamento del gioco.

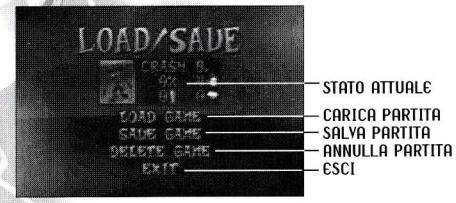
Ci sono cinque camere teletrasportanti

- Ogni camera ha cinque pulsanti che aprono portali su differenti livelli temporali.
- Dopo aver raccolto cristalli da tutti e cinque i livelli, apparirà un sesto pulsante che aprirà un portale che conduce a un nemico di fine livello.
- Le camere di teletrasporto ti fanno avanzare di un'era alla volta. Conquista ogni livello, sconfiggi gli eserciti di mutanti e sblocca il portale successivo.

SALVARE E CARICARE PARTITE

La videata nella stanza di teletrasporto centrale è la TV LOAD/SAVE (CARICA/SALVA). Conduci Crash verso la TV per attivare il sistema CARICA/SALVA.

SALVARE UNA PARTITA



Utilizza i tasti direzionali SU/GIÙ per evidenziare SAVE GAME (SALVA PARTITA) e poi premi il tasto ⊗. Ora evidenzia uno dei quattro quadrati di salvataggio e premi il tasto ⊗. Invia il nome della partita salvata utilizzando i tasti direzionali o la leva sinistra e premi il tasto ⊗ per confermare ogni lettera. (Utilizza la freccia nera per cancellare le lettere.) Dopo aver assegnato un nome alla partita salvata, utilizza i tasti direzionali per evidenziare FATTO e premi il tasto ⊗ per uscire dalla videata. Aspetta che il file venga aggiornato e la partita sarà salvata.

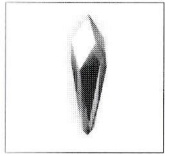
Ora seleziona EXIT (per ritornare alla stanza di teletrasporto.

CARICARE UNA PARTITA SALVATA

Utilizza i tasti direzionali SU/GIÙ per evidenziare LOAD GAME (CARICA PARTITA) e poi premi il tasto ⊗. Evidenzia il quadrato di salvataggio che desideri caricare e premi il tasto ⊗. Arriverai alla camera di teletrasporto in cui eri entrato prima di salvare.

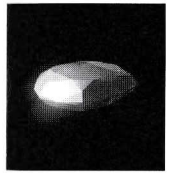
RACCOGLIERE GLI OGGETTI

CRASH BANDICOOT 3: WARPED™ è pieno zeppo di cose da scoprire. Alcune sono facili da trovare, altre sono nascoste così bene che dovrai mettercela tutta per scoprirle. Questa è una lista degli obiettivi principali:



CRISTALLI

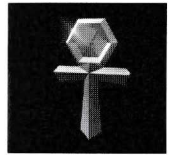
I cristalli sono gli oggetti più importanti del gioco. Trova tutti i 25 cristalli (ce n'è uno nascosto in ogni livello, eccetto in quelli che presentano nemici di fine livello) per finire il gioco. In alcuni livelli otterrai il cristallo alla fine o dopo aver portato a termine una determinata azione.



GEMME

Le gemme sono più difficili da trovare dei cristalli, ma ne vale la pena. Ci sono due tipi di gemme:

- Le gemme trasparenti sono il premio per aver colpito tutte le scatole in un livello o per aver completato un'area segreta.
- Le gemme colorate si trovano in livelli speciali e ti conducono in zone nascoste.

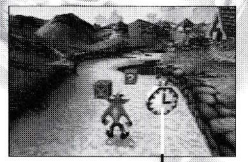


RELIQUIE

Dopo aver recuperato il cristallo da un livello, otterrai un nuovo obiettivo. Potrai scegliere di prendere parte a una TIME TRIAL (PROVA A TEMPO). Se non supererai il tempo limite vincerai una reliquia. (Per maggiori dettagli, vedi la sezione PROVA A TEMPO - Quanto sei veloce?)

Le prime cinque reliquie che riceverai apriranno una stanza segreta di teletrasporto e un livello segreto. Ogni cinque ulteriori reliquie raccolte ti permetteranno di aprire un altro livello segreto. Devi attraversare questi livelli segreti per completare il gioco.

PROVA A TEMPO – Quanto sei veloce?



CRONOMETRO

Dopo aver finito un livello per la prima volta, affrontalo nuovamente nella modalità "PROVA A TEMPO". Puoi vincere una reliquia di zaffiro, oro o platino secondo il tempo impiegato. Lo zaffiro è facile da ottenere, ma se vinci una reliquia d'oro sei proprio un Bandicoot veloce! Il platino è riservato solamente ai tempi migliori.

Per effettuare una "PROVA A TEMPO":

- Posizionati sul pulsante del livello nella camera di teletrasporto. Il tempo dato accanto al simbolo della reliquia è il tempo limite che non devi superare per vincere una reliquia.
- Tocca il cronometro all'inizio del livello per attivare il conteggio nella modalità Prova a tempo (il cronometro appare solamente quando hai ottenuto un cristallo per questo livello). Se non tocchi il cronometro, giocherai il livello nella modalità normale.
- Attraversa i livelli nel modo più veloce possibile. Se rompi le scatole gialle del tempo, il cronometro si bloccherà per il numero di secondi indicato dalla scatola (se rompi la scatola "1", il cronometro si bloccherà per 1 secondo).

- Se non riesci a completare un livello entro 10 minuti, il cronometro si bloccherà e scomparirà dalla videata.
- Nella modalità Prova a tempo non perdi delle vite e puoi quindi giocare tutte le volte che vuoi.
- Quando termini il livello, apparirà la videata NAME (NOME) dove puoi registrare il tempo migliore. Se non hai superato il tempo limite concesso, otterrai la reliquia quando ritorni alla camera di teletrasporto.

Quando il tuo nome sarà illuminato, sfida i tuoi amici a battere il tuo tempo (se sarai ben allenato, non avranno nessuna possibilità).

Ricercato: Potere BANDICOOT

Ogni volta che sconfiggi un nemico di fine livello, riceverai un nuovo potere per il resto della partita.

Super panciata (Tasto ⊗ e ◉ o R1)
Crash esegue una panciata di potenza inaudita!

Doppio salto (Tasto ⊗ + ⊗ (nel punto più alto del primo salto)
In alto con stile.

Giravolta Tornado mortale (premi ripetutamente il tasto ▣)
Una catastrofe per tutto ciò che non è ben fissato al suolo.

Bazooka (Tieni premuto il tasto L2, mira con i tasti direzionali e premi il tasto ◉ per sparare)
Un battaglione di un solo Bandicoot.

Scontro (Tieni premuto il tasto R2)
Velocità di corsa incredibile!

VINCERE!!

Ci sono due modi per vincere la partita

1. La scappatoia

Supera tutti i livelli. Vincerai quando raccogli tutti i 25 cristalli. Non sarà facile, ma almeno puoi fingere di aver completed (completato) il gioco (ignorando il fatto che, a questo punto, devi ancora completarne il 60%).

2. Raggiungi il 100%

(se ci riesci, sei proprio incredibile)

Puoi attraversare un livello senza ottenere il 100% dei tesori contenuti, ma per vincere il vero premio di questo universo distorto, perlustra ogni zona temporale e scopri tutto quello che si trova su un livello, comprese le zone segrete. Ricorda che se non ricevi il messaggio 100% sul menu di pausa, significa che non hai ancora terminato!

COME GUADAGNARE VITE!

Inizi il gioco con quattro vite per Crash e Coco. Per ottenerne altre:

- Raccogli 100 frutti Wumpa.
- Apri una cassa di Crash e raccogli un potenziatore. Se perdi tutte le vite, il gioco termina e appare la videata CONTINUE (CONTINUA). Per continuare, seleziona YES (SÌ) e premi il tasto ⊗.

ZONE BONUS

Fai attenzione alle piattaforme Bonus in ogni livello. Saltaci sopra per accedere a una zona bonus speciale. Corri attraverso la zona bonus, afferrando tutto quello che non è fissato al terreno.

Importante: non perderai una vita nelle zone bonus, ma se morirai dovrai ricominciare nuovamente dalla piattaforma bonus.

I PANNELLI DI STATO

Premi il pulsante △ durante il gioco per visualizzare il pannello di stato e verificare i progressi fatti.

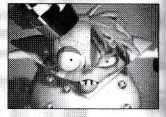
CORTEX E IL SUO ESERCITO DI FOLLI

TINY TIGER
Squinzaglia questo Golia ruggente che possiede leoni affamati come animali da compagnia.

DINGODILE
Mezzo dingo, mezzo coccodrillo: meschino al 100%!

DR. N. (NEFARIOUS) TROPY
Un tiranno del tempo: un minuto passato in sua compagnia sembra una condanna a vita!

Dr. N. Gin
Un tipo strano con un pessimo temperamento. Mai dissentire con qualcuno con un missile nucleare inesploso nella testa.



DR. NEO CORTEX
Cortex non si darà pace fino a quando i Bandicoot non saranno estinti.

UKA UKA
Il grande boss... la cosa più putrida dell'universo, anche prima che Aku Aku lo mandasse in prigione. Gli anni dietro le sbarre lo hanno reso ancora peggiore. Ora ha solo tempo per commettere crimini.

È solo una cassa!

Colpisci le casse e raccogli gli oggetti nascosti come frutti Wumpa o potenziatori. Fai attenzione: alcuni potrebbero fare male alla salute!

Salta su queste 5 volte per raccoglierne tutto il contenuto.

Queste scatole hanno un timer. Se non agisci velocemente diventano d'acciaio.

Salta in una scatola.

Una sorpresa in ogni scatola.

Rompi questa scatola e qualcosa sul livello cambierà.

Lo spirito di Aku Aku aiuta Crash e Coco durante la loro avventura. Raccogli le maschere nascoste nel gioco e lui ti proteggerà. Una maschera vale 1 punto colpo, due maschere 2 punti colpo. Raccogli tre maschere per un breve periodo d'invincibilità. Una volta finito, ritornerai a 2 punti colpo.

Ottieni una vita extra.

Imposta un punto di controllo. Perdi una vita e ricomincerai da questo punto invece che dall'inizio del livello.

Saltaci sopra per accendere il fusibile a 3 secondi e poi scappa via. Falla girare e... BOOM!

Persino un semplice tocco ti farà saltare in aria, quindi stanne alla larga!

Esplode ogni scatola Nitro nel livello.

CERCA IL PASSATO E SCOPRI IL FUTURO

Viaggiare nel tempo è senz'altro una grande esperienza. Quando Crash e Coco atterrano sul margine di ogni livello, tutti possono indovinare cosa accadrà!

Creato e sviluppato da
NAUGHTY DOG, INC.
Andy Gavin
Jason Rubin
Bob Rafei
Justin Monast
Charlotte Francis
Stephen White
Greg Omi
Eric A. Iwasaki
Erick Pangilinan
Rob Titus
Joe Labbé
Dan Arey
Malcolm Hee
Daniel Chan
Evan Wells
Morgan

Contenuto addizionale creato da

Colonna sonora Mutato Muzika, Mark Mothersbaugh, Josh Mancell

Design dei personaggi e direzione artistica A merican Exitus, Inc.
Charles Zembillas

Effetti sonori Universal Sound Studios
Mike Gollom, Ron Horwitz, Kevin Spears

Voci
Dr. Neo Cortex Clancy Brown
N. Gin e Tiny the Tiger Brendan O'Brien
N. Tropy Michael Ensign
Dingodile William Hootkins
Aku Aku Mel Winkler

Ringraziamenti speciali David Baggett, Joe Pearson

Prodotto in associazione con
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

Produttore esecutivo Mark Cerny
Ringraziamenti speciali Paul Rioux, Dana Long, Susan McCready, Michelle Katz

Pubblicato da
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA

Produttore	Grady Hunt
Produttore associato	Perry Rodgers
Responsabile marketing	Ami Matsumura-Blaire
Responsabile pubbliche relazioni	Molly Smith
VP Marketing	Andrew House
Direttore del marketing	Peter Dille
Specialista marketing del prodotto	Nemer Velasquez
Responsabile controllo di qualità	Mark Pentek
Capo analista	Donovan Soto
Assistenti capo analista	Ian McGuinness, Andrew Woodworth
Programmatori	Nicholas Consolo, Joe Tucker, James Hong, Shawn Dobbins, Sam Thompson, Christopher Keith, Ivan Kougaenko, Charles DeLay, Corey Strock, Ramon Concepcion, Ara Demirjian, Armand Pilotin, "Uncle" Dave Kinel
Responsabile promozioni	Sharon Shapiro
Design	Axiom Designs
Redazione testi pubblicitari	Hanshaw Ink

Ringraziamenti speciali Heidi Adams, Donna Armentor, Shelley Ashitomi, Maggie Baquero, Gary Barth, Kurtis Buckmaster, Tony Cantale, Cheryllynn Carter, Lori Chase, Cheryl Childers, Joyce Clement, Brian Dimick, Aimee Duell, Lara Flynn, Emily Franks, Peggy Gallagher, Gerry Gentile, Brian Hale, Phil Harrison, Kaz Hirai, Kerry Hopkins, Jeff Hutchinson, Grace Kao, Rick Lemoine, Lisa Lunger, Marie Macaspac, Scott MacGregor, Colin MacLean, Frank O'Malley, John McGonigle, Mike McKay, Kirsten Merit, Steve Miller, Joel Pambid, Quinn Pham, Brett Robinson, Rick Rooney, Maggie Silverman, Matt Small, Yvonne Smith, Jack Tretton, Michelle Vercelli, Marilyn Weyant, Fleishman-Hillard, TBWA/Chiat Day, Rapp-Collins, Poppe-Tyson.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. (JAPAN)

Produttori	Shuhei Yoshida, Masahito Shimizu, Ryoichi Hasegawa, Junichi Kobayashi
Responsabile marketing	Megumi Hosoya

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

Produttore	David Bowry
Produttore associato	John Roberts
Responsabile marketing del prodotto	Kenny Mathers
Responsabile pubbliche relazioni	Elizabeth Ashford
Redattore manuale	im Sangster
Disegno manuale	Steve O'Neill / Seven (Dawn Alligan-French)
Approvazione manuale	Lee Travers, Stephen Griffiths
Responsabile controllo di qualità	Geoff Rens
Capo collaudo interno	Steve Archer
Coordinatore collaudo interno	Jim McCabe
Responsabile collaudo	David Burke
Assistente collaudatore capo	Andy Macoy
Coordinatore localizzazione	Ed Valiente
Collaudatori sviluppo interno	Dominic Berzins, Richard Bunn, John Cassidy, John Corcoran, Ian Cunliffe, Matt Ekins, Anthony Gill, Phil Green, Kevin Mason, Ian McEvoy, Carl McKane, Dee Norfolk
Collaudatori localizzazione	Ana Maria Juarez-Ordóñez, Christa Leonards, Andrea Masneri, Susana Olga Paredes-Alcaraz, Claudia Schuldt, Elodie Hummel, Benjamin Le-Normand, Daniel Ruiz-Diaz, Miguel Sanchez
Collaudatori	Tim Adams, David Baker, Dave Bennet, Mike Bygraves, Matt Chainey, Mark Christy, John Conway, Patrick Cowan, Lorna Croasdale, Paul Deluce, Neil Dudley, Paul Essue, Paul Evison, Glenn Flaherty, Peter Gawthorne, Nick Gosney, Carl Guinney, Tom Holmes, Neil James, Gary Jones, Mark Le Breton, Miranda Latham, Colin Maddock, Terry Matthews, Paul McCartan, John McLaughlin, Dave McMahon, Neil Morse, Matt Ng, Mark Pittam, Brian Power, Russell Power, Pete Riley, Miles Rotherham, Andy Sim, Neil Smith, Jay Stewart, Matt Wilson, Mark Young
Gestione controllo di qualità	Janine Bradbury, Paul Jones

Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. • Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

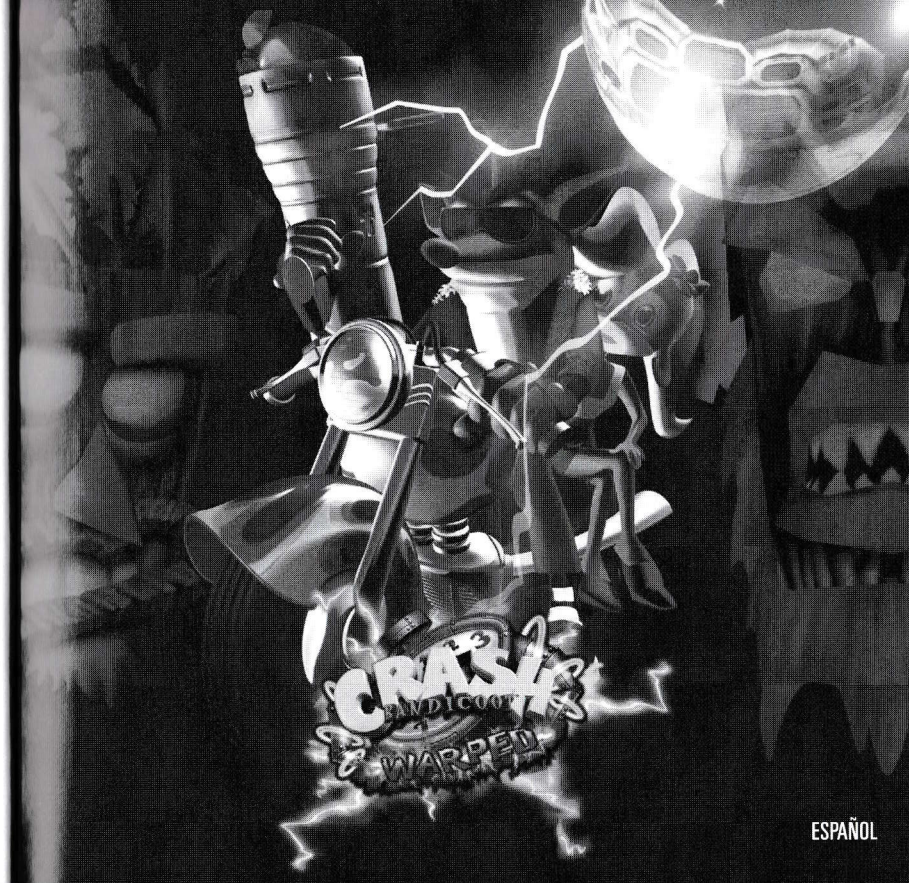
• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará los números de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.) y del servicio de asistencia directa POWERLINE.

"DUALSHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Game © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. Crash Bandicoot 3: WARPED™ & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. www.universalstudios.com Source Code © 1996, 1997, 1998 Naughty Dog, Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Library programmes © 1993 - 1999 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Controller Compatible | Vibration Function Compatible

SCES-01420



ESPAÑOL

INSTALACIÓN

Instala tu PlayStation® tal y como se describe en su manual de instrucciones. Introduce el CD de CRASH BANDICOOT 3: WARPED™ y cierra la cubierta del disco. Enciende la PlayStation® colocando el botón POWER (ENCENDIDO) en la posición ON. Se recomienda no introducir ni retirar periféricos o tarjetas de memoria, una vez encendida la consola.

NOTA: Todas las imágenes del juego ilustradas en este manual pertenecen a la versión inglesa. Algunas de estas imágenes muestran pantallas incompletas, por lo que serán distintas a las que aparecen en la versión final del juego.

TARJETAS DE MEMORIA

CRASH BANDICOOT 3: WARPED™ te permite grabar tu posición en la tarjeta de memoria, y reanudar partidas que hayas grabado con anterioridad. Para ello, necesitas un bloque libre en esta tarjeta, así que antes de comenzar a jugar, asegúrate de que tienes suficientes bloques libres. Para obtener más información, lee la sección 'Cómo grabar y cargar partidas', que aparece más adelante en este manual.

¡¡¡DATE PRISA, QUIERO EMPEZAR A JUGAR!!!

Te recomendamos que leas el manual entero. Aunque hayas jugado a las versiones anteriores de Crash Bandicoot, necesitarás ayuda, ya que hay un montón de cosas nuevas. Pero si eres muy impaciente y quieres empezar a jugar directamente, haz lo siguiente.

Cuando finalice la secuencia introductora (es una pasada ¿no?), aparecerá la pantalla de presentación y el menú principal. En el menú verás las siguientes opciones:

NEW GAME (PARTIDA NUEVA):	Como su nombre indica, ¡esta opción sirve para empezar una partida nueva! Utiliza el botón SUPERIOR o INFERIOR para resaltar la opción, y pulsa el botón ⊗ para seleccionarla.
LOAD GAME (CARGAR PARTIDA):	Si tienes una partida grabada en la tarjeta de memoria (y la has introducido en la ranura 1), podrás reanudarla desde donde la dejaste. Para obtener más información, lee la sección 'Cómo grabar y cargar partidas', que aparece más adelante en este manual.
LANGUAGE: (IDIOMA):	Utiliza los botones de dirección para elegir un idioma (o, si quieres, lo puedes dejar en ENGLISH (Inglés)).

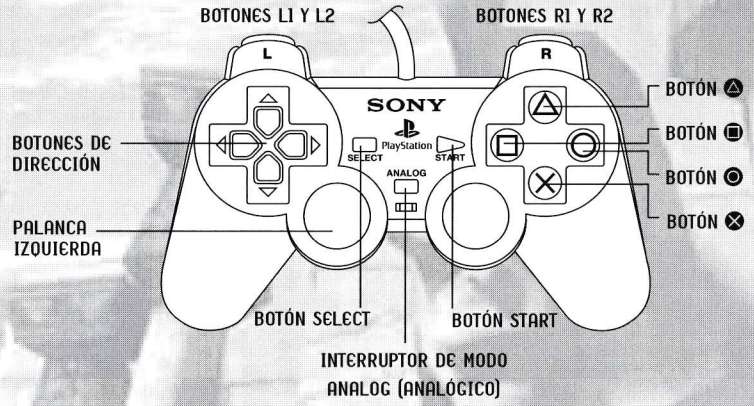
¿Y AHORA QUÉ?

¿Te hemos dicho ya que es MEJOR leerse el manual entero? Hay montones de cosas que necesitas aprender, pero lo fundamental es destruir todas las cajas que veas por los niveles para coger los cristales, las gemas y las reliquias. De esta forma, podrás acceder a otros niveles y destruir al Dr. N. Cortex y a su monstruoso ejército.

Venga, ¿por qué no te lees el manual? ¡Está muy entretenido, de verdad! Nos lo hemos currado.

CONTROLES

A CRASH BANDICOOT 3: WARPED™ se puede jugar utilizando los botones de d irección o la palanca izquierda del mando analógico (DUAL SHOCK™). Si vas a usar la palanca izquierda, asegúrate primero de que tienes activada la modalidad de juego analógica (el diodo emitirá una luz roja). El mando analógico (DUAL SHOCK) normalmente seleccionará de manera automática esta modalidad, cuando juegues a CRASH BANDICOOT 3: WARPED™. Para activar y desactivar la función vibratoria del mando analógico (DUAL SHOCK), necesitas acceder al menú de opciones a través del menú de pausa (lee la sección 'Opciones' que aparece más adelante en este manual).



¡En CRASH BANDICOOT 3: WARPED™, Crash puede realizar más movimientos que nunca! El secreto para vencer al malvado trío, formado por Dr. N. Cortex, N. Tropy y Uka Uka, radica en dominar estos movimientos y saber cuándo usarlos. ¡Apréndetelos bien, porque el destino del universo está en tus manos! ¿O no lo sabías?

CONTROLES BÁSICOS

Botón START (COMIENZO) o ✕	Empezar partida/Comenzar a jugar
Botón START (COMIENZO)	Detener partida y acceder al menú de pausa
Botones de dirección/Palanca izquierda	Seleccionar opciones en los menús / mover personaje
Botón △	Mostrar el panel de estado (número de vidas, cristales, etc.)

Botón ✕	Saltar
Botón ✕, luego ○ o R1	Atacar con... ¡la barriga!
Botón □	Girar
Botón ○ o R1	Agacharse
Mantén pulsado el botón ○ o R1 + botones de dirección /palanca izquierda	Gatear
Mantén pulsado el botón ○ o R1, y luego pulsa el botón ✕	Salto grande
Botones de dirección / Palanca izquierda + botón ○ o R1	Deslizarse
Botones de dirección / Palanca izquierda + botón ○ o R1, y luego el botón ✕	¡Salto grande con deslizamiento!

COLGARSE

Botón ✕	Saltar y colgarse de la rejilla. Para bajar, vuelve a pulsar este botón.
Botón □	Girar
Botón ○ o R1	Subir las piernas

NADAR

Botón ✕	Patalear rápidamente
Botón □, ○ o R1	Nadar y girar

SUBMARINO

En los niveles bajo el mar, podrás encontrar un submarino. Utilízalo para localizar las cajas ocultas entre las algas, para quitar obstáculos o simplemente para disparar a los enemigos. ¡Pero ojo, el submarino es tan vulnerable a los ataques como Crash, así que ten mucho cuidado!

Botón ■	¡Torpedorrrrr!
Botón ● o R1	Turbo

MOTOCICLETA

Botón ✕	Acelerar
Botón ● o R1	Frenar

MOTO ACUÁTICA

Botón ✕	Acelerar
Botón ✕ + botones de dirección / palanca izquierda (mientras saltas)	Vuelta en el aire
Botones de dirección/ palanca izquierda, ← ó →	Girar bruscamente a derecha o izquierda.

BIPLANO

Botón ■	Tonel abierto
Botón ✕	Frenos aerodinámicos
Botón ● o R1	Ametralladora (mantén pulsado para una mayor cadencia de fuego)

MONTAR SOBRE EL TIGRE PURA Y EL DINOSAURIO T-REX

Botón ✕	Saltar
Botón ●, ■ o R1	Correr (sólo con el tigre Pura)
Botón ● o R1	Bajarse del T-Rex

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Cada vez que Crash derrote a un jefazo, será recompensado con uno de estos movimientos especiales.

Súper barrigazo	Botón ✕, y luego botón ● o R1
Súper doble salto	Botón ✕ + ✕ (después de dar el primer salto)
Tornado infernal	Botón ■ (pulsar repetidamente)
Bazooka	Mantén pulsado el botón L2, utiliza los botones de dirección / palanca izquierda para apuntar, y el botón ● para disparar
Velocidad turbo	Botones de dirección + botón R2

MENÚ DE PAUSA Y OPCIONES

Si quieres tomarte un respiro durante la partida, pulsa el botón START (COMIENZO) para detenerla. En el menú de pausa, podrás comprobar tu posición en el juego y configurar las opciones. Si quieres seleccionar o cambiar las opciones de juego en este menú de pausa, utiliza los botones de dirección SUPERIOR/INFERIOR para resaltar una opción, y luego pulsa el botón ⊗ para seleccionarla.

Nº y NOMBRE DEL NIVEL
REANUDAR PARTIDA EN CURSO
OPCIONES
ABANDONAR PARTIDA EN CURSO
REGRESAR A LA SALA DEL TIEMPO
INDICADOR DE PROGRESO
% DEL JUEGO QUE HAS COMPLETADO

CÓMO COMPROBAR TU PROGRESO

El indicador de progreso funciona en ciclos que muestran el número de cristales, joyas y reliquias que posees, los poderes especiales que has recibido y los mejores tiempos registrados en el nivel actual. Pulsa el botón △ para acelerar los ciclos.

CRISTALES RECOGIDOS
PODERES ESPECIALES RECIBIDOS
GEMAS RECOGIDAS
RELIQUIAS RECOGIDAS
MEJORES TIEMPOS (muestra los tiempos y los nombres de los 3 mejores jugadores)

OPTIONS (OPCIONES)

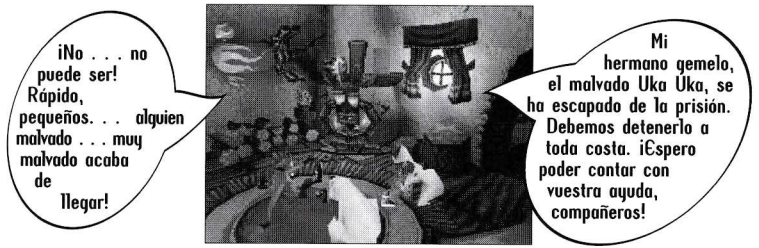
Utiliza los botones de dirección SUPERIOR/INFERIOR para resaltar OPTIONS (Opciones) en el menú de pausa, y luego pulsa el botón ⊗. De esta forma, accederás a la primera pantalla del menú de opciones.

♫ OPTIONS (Opciones)	Pulsa el botón ⊗ para acceder al menú de opciones de sonido.	
	STEREO/MONO: (Estéreo/Mono)	Pulsa el botón ⊗ para alternar Estéreo y Mono
	MUSIC VOL: (Volumen de la música) FX VOL: (Volumen de los efectos de sonido)	Utiliza los botones de dirección SUPERIOR /INFERIOR para subir o bajar el volumen de la música y de los efectos de sonido del juego. Cuidado no vayas a despertar al gato.
	DONE (Aceptar)	Regresar al menú de pausa.
VIBRATION	Pulsa el botón ⊗ para activar (ON) o desactivar (OFF) la función vibratoria del mando analógico (DUAL SHOCK).	
CENTRE (Centrar pantalla)	Utiliza los botones de dirección IZQUIERDO/DERECHO para centrar la pantalla.	
DONE (Aceptar)	Regresar al menú de pausa.	

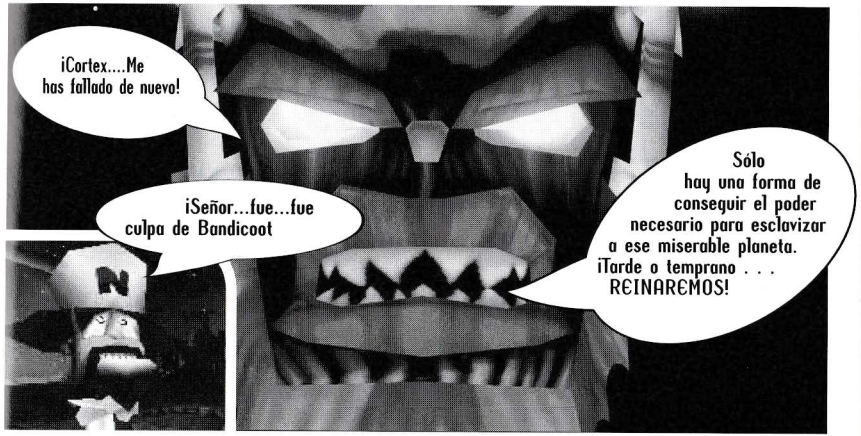
El último episodio...

Después de derrotar al Dr. N. Cortex y de hacer saltar por los aires a su "Cortex Vortex" (patente en trámite), Crash, su hermana Coco y su guardián, el brujo Aku Aku, celebran haber salvado el mundo por segunda vez.

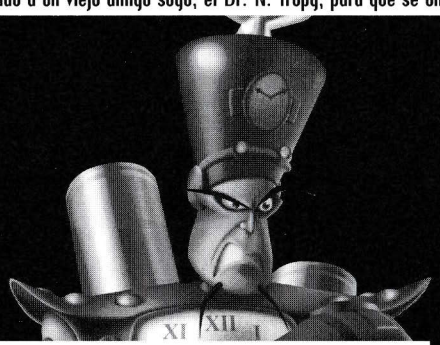
Mientras tanto, en otra parte del planeta, Crash y Coco se relajan en casa, jugando felizmente. Pero, de repente, Aku Aku tiene un extraño presentimiento. . .



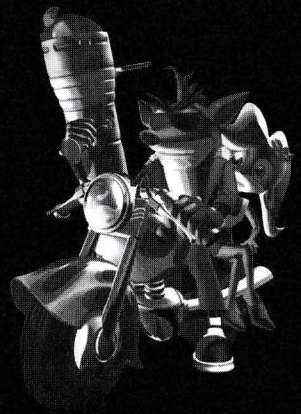
Durante su última confrontación con Crash Bandicoot, Cortex no consiguió apoderarse de los cristales y de las joyas (la fuente de energía del mundo y la clave de su diabólico plan), y Uka Uka está muy enfadado con él!



Uka Uka ha reclutado a un viejo amigo suyo, el Dr. N. Tropy, para que se una a ellos.



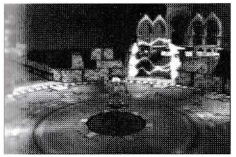
El Dr. N. Tropy ha creado una máquina del tiempo, el Time Twister, que le permite viajar a través del tiempo para buscar los cristales y joyas en su lugar de origen.



Tenemos puestas todas nuestras esperanzas en Crash y Coco, y esperamos que pueda derrotar a Cortex de nuevo y aplastar su diabólico plan.

¡Genial....Crash ha vuelto para salvarnos! ¿Recuerdas su peculiar forma de andar y sus famosas jugarretas? ¡Únete a Crash y a su hermanita Coco en esta nueva y emocionante aventura!

¡VIAJAR A TRAVÉS DEL TIEMPO!



Esta aventura tan fascinante da comienzo en la sala del tiempo, donde podrás:

- Viajar al pasado, al presente y al futuro a través de los portales del tiempo.
- Acceder a la pantalla de grabar/cargar partidas.

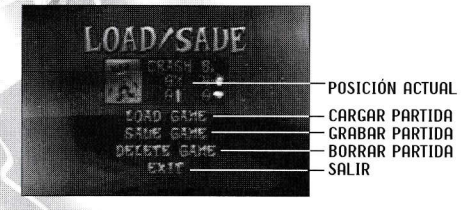
Hay cinco salas del tiempo:

- Cada sala tiene cinco botones que abren las puertas de acceso a distintos niveles en la línea del tiempo.
- Cuando hayas recogido los cristales de los cinco niveles, aparecerá un sexto botón, que abrirá la puerta de acceso al nivel del jefazo.
- Las salas del tiempo te transportarán de una época a otra. Completa cada nivel, derrota al ejército de malvados mutantes, y abre la siguiente puerta del tiempo. Ya puedes tirar tu reloj; aquí no sirve...

CÓMO GRABAR Y CARGAR PARTIDAS

En la sala principal del tiempo, se encuentra la pantalla LOAD/SAVE (CARGAR/GRABAR). Lleva a Crash a esta sala para activar el sistema de CARGAR/GRABAR partidas.

CÓMO GRABAR UNA PARTIDA



Utiliza los botones de dirección SUPERIOR/INFERIOR para resaltar la opción SAVE GAME (GRABAR PARTIDA), y luego pulsa el botón ⊗. A continuación, resalta una de las cuatro casillas para grabar partidas, y pulsa el botón ⊗ Utiliza los botones de dirección o la palanca izquierda para introducir el nombre de la partida grabada, y pulsa el botón ⊗ para confirmar cada letra. (Para borrar una letra, usa la flecha de retroceder.) Una vez que le hayas puesto un nombre a tu partida, utiliza los botones de dirección para resaltar la opción DONE (ACEPTAR), y pulsa el botón ⊗ para abandonar la pantalla. Espera a que se actualice el archivo, para que se termine de grabar la partida.

Selecciona EXIT (SALIR) para regresar a la sala del tiempo.

CÓMO CARGAR UNA PARTIDA GRABADA

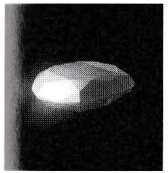
Utiliza los botones de dirección SUPERIOR/INFERIOR para resaltar la opción LOAD GAME (CARGAR PARTIDA), y luego pulsa el botón ⊗. A continuación, resalta la casilla de la partida que deseas cargar, y pulsa el botón ⊗. Entonces accederás a la última sala del tiempo que visitaste antes de grabar.

LOS OBJETOS

En CRASH BANDICOOT 3: WARPED™ hay un montonazo de cosas que descubrir. Algunas las encontrarás muy fácilmente, otras te costarán más trabajo porque están muy bien escondidas. A continuación tienes un resumen de los objetos que debes encontrar:

CRISTALES

Los cristales son los objetos más importantes del juego. Para terminarlo, necesitas recoger todos y cada uno de los 25 cristales (hay uno por nivel, excepto en el nivel del jefazo). En algunos niveles, recibirás el cristal después de completarlo o de superar un desafío determinado.



GEMAS

Las gemas son más difíciles de encontrar. Hay dos tipos de gemas:

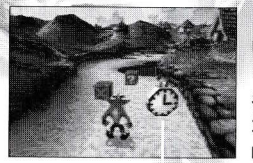
- Las gemas transparentes, que recibirás si consigues romper todas las cajas de un nivel o completar una zona secreta.
- Las gemas de color, que están esparcidas por los niveles especiales, y sirven para acceder a las zonas ocultas.

RELIQUIAS

Una vez que hayas recogido el cristal de un nivel, recibirás un nuevo objetivo, un nuevo desafío. Se te dará la oportunidad de participar en una carrera TIME TRIAL (CONTRARRELOJ). Si consigues batir el tiempo límite, recibirás una reliquia (lee la sección titulada 'CARRERAS CONTRARRELOJ: ¿Eres lo suficientemente rápido?' para obtener más información).

Las cinco primeras reliquias que recibas, abrirán una sala del tiempo oculta y un nivel secreto. Después, cada vez que consigas otras cinco reliquias, se abrirá un nivel secreto. Para completar el 100% del juego, necesitas acceder a estos niveles.

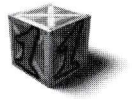
CARRERAS CONTRARRELOJ: ¿Eres lo suficientemente rápido?



Después de completar un nivel por primera vez, vuelve a realizarlo en la modalidad TIME TRIAL (CONTRARRELOJ). Podrás ganar una reliquia de zafiro, oro o incluso de platino, según el tiempo que tardes en completarlo. ¡El zafiro es muy fácil de conseguir, pero para ganar la reliquia de oro necesitas ser un bandicoot muy rápido! El platino sólo se otorga a los jugadores que consiguen completar el nivel en muy poco tiempo.

Para activar la modalidad TIME TRIAL necesitas:

- Colocarte encima del botón del nivel en la sala del tiempo. El tiempo que aparece junto al símbolo de la reliquia, es el que tendrás que batir para ganar una.
- Tocar el cronómetro situado al principio del nivel para activar el reloj de la modalidad contrarreloj (el cronómetro sólo aparecerá cuando consigas el cristal de ese nivel). Si no tocas el cronómetro, recorrerás el nivel en la modalidad normal.
- Recorre el nivel lo más rápidamente posible. Si rompes las cajas amarillas de tiempo, el reloj se detendrá durante los segundos que marquen las cajas (es decir, si destruyes una caja con un "1", el reloj se detendrá durante un segundo).



- Si no logras completar el nivel antes de 10 minutos, el reloj se detendrá y desaparecerá de la pantalla.
- En la modalidad contrarreloj no pierdes vidas, así que podrás recorrer el nivel las veces que quieras.
- Cuando completes el nivel, aparecerá la pantalla NAME (NOMBRE), donde podrás introducir tu mejor tiempo. Si has conseguido superarlo lo bastante rápido, recibirás una reliquia cuando regreses a la sala del tiempo.

Una vez que tu nombre encabece la lista, desafía a tus amigos a batir tu tiempo (¡aunque si practicas lo suficiente, no tendrán nada que hacer!)

Se busca: Un poder BANDICOOT

Cada vez que derrotes a un jefazo, recibirás un poder para el resto de la partida.

Súper Barrigazo (botón ⊗, y luego botón ◉ o R1)
¡Los barrigazos de Crash tienen la fuerza de un terremoto!

Doble salto (botón ⊗ + ⊗ (después de dar el primer salto)
Altitud con muy buena actitud.

Tornado infernal (pulsar el botón ▣ repetidamente)
Una verdadera tragedia para todo lo que no esté sujeto al suelo.

Bazooka (mantén pulsado el botón L2, apunta con los botones de dirección, y pulsa el botón ◉ para disparar)
Un batallón de un sólo bandicoot.

Velocidad turbo (mantén pulsado el botón R2)
¡Pon el turbo!

¡¡CÓMO GANAR!!

Hay dos formas de ganar:

1. La forma más fácil

Simplemente completa todos los niveles. Una vez que hayas recogido los 25 cristales, habrás ganado. No es muy difícil, pero por lo menos ya puedes decir que has "completado" el juego (e ignorar el hecho de que todavía te queda por acabar el 60% del juego).

2. COMPLETANDO el juego 100%

(si lo consigues, serás la admiración de todos)

Puedes recorrer los niveles sin recoger todos los objetos, PERO si quieres recibir un premio de verdad en este fantástico universo, tendrás que registrar a fondo todas las zonas y encontrar todas las cosas que haya en el nivel, incluidas las zonas secretas. ¡Y recuerda que si no aparece un 100% en el menú de pausa, significa que todavía no has completado el juego! ¡A por ellos!

¡DATE LA GRAN VIDA!

Empiezas el juego con cuatro vidas para Crash y Coco. Para conseguir más vidas:

- Recoge 100 Frutas Wumpa.
- Abre a golpes un Caja Crash y recoge una vida extra para Crash.

Si te quedas sin vidas, terminará la partida y aparecerá la pantalla CONTINUE (CONTINUAR). Para continuar jugando, selecciona YES (SÍ) y pulsa el botón ⊗.

ZONAS DE BONIFICACIÓN

Intenta localizar las plataformas de bonificación de cada nivel. Súbete a ellas para acceder a una zona especial de bonificación. Recorre esta zona de bonificación rápidamente, y recoge todo lo que veas.

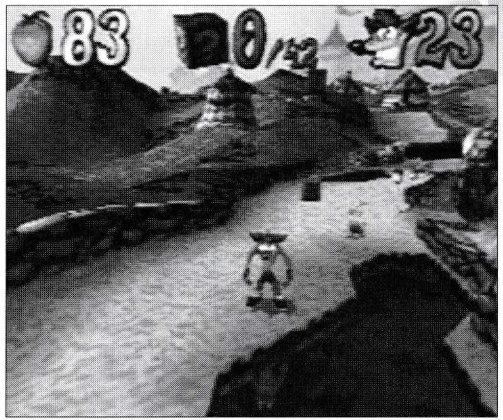
Nota: En estas zonas no pierdes vidas, pero si te matan tendrás que volver a empezar desde la plataforma de bonificación.

LOS PANELES DE ESTADO

Pulsa el botón △ durante la partida para acceder al panel de estado, y ver tu progreso.

CAJAS ABIERTAS / NÚMERO TOTAL EN EL NIVEL

FRUTAS WUMPA RECOGIDAS.



VIDAS QUE LE QUEDAN A CRASH.

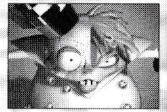
CORTEX y su EJÉRCITO DE CHALADOS

TINY TIGER
Los animales de compañía de este Goliat rugiente son leones hambrientos.

DINGODILE
Mitad dingo, mitad cocodrilo, ¡100% diabólico!

DR. N. (NEFARIOUS) TROPY
Un verdadero maestro del tiempo; ¡un minuto con él parece una eternidad!

Dr. N. GIN
Un loco con un humor de perros. Yo de ti, no discutiría con un tipo que lleva en la cabeza un misil nuclear sin detonar. Tú mismo.



DR. NEO CORTEX
Cortex no descansará hasta que no quede ni un sólo bandicoot.

UKA UKA
El jefazo... el ser más malvado de todo el universo, incluso antes de que Aku Aku lo encerrara. Los años en prisión lo han hecho aún peor. Ahora tiene más tiempo para hacer de las suyas...

¡Destruye las cajas!

Destroza las cajas a golpes y coge los objetos ocultos en ellas, como frutas Wumpa o reforzadores. ¡Pero, ojo, hay cosas que pueden dañar seriamente tu salud!

Salta sobre estas cajas 5 veces para coger lo que hay dentro.

Estas cajas llevan cronómetro: si no actúas con rapidez, se volverán de acero indestructible.

Una caja con trampolín incorporado.

Cada una de estas cajas contiene una sorpresita.

Al romper una de estas cajas, cambia algo en el nivel. Pero... ¿qué?

El espíritu de Aku Aku ayuda a Crash y a Coco durante su aventura. Para que te proteja, recoge las máscaras ocultas en los niveles. Una sóla máscara equivale a un punto de vida, y dos, a dos puntos de vida. Para volverte invencible momentáneamente, recoge tres máscaras. Cuando pase el efecto, volverás a tener dos puntos de vida.

Para obtener una vida extra.

Sirve para fijar un puesto de control. De esa forma, si pierdes una vida podrás volver a empezar desde este punto, en vez de desde el principio del nivel.

Salta sobre esta caja para activar la espoleta de acción retardada. Y luego, echa a correr. Con sólo girarla ... ¡BOOM!

¡No tienes más que tocarla para saltar por los aires, así que manténte bien alejado!

Hace estallar todas las cajas Nitro del nivel.

ESTUDIA EL PASADO Y DESCUBRE EL FUTURO

Viajar a través del tiempo es sin duda una experiencia muy emocionante. ¡Nadie sabe lo que le ocurrirá a Crash y a Coco cada vez que aterrizan en un nivel,!

Creado y desarrollado por:
NAUGHTY DOG, INC.
Andy Gavin
Jason Rubin
Bob Rafei
Justin Monast
Charlotte Francis
Stephen White
Greg Omi
Eric A. Iwasaki
Erick Pangilinan
Rob Titus
Joe Labbé
Dan Arey
Malcolm Hee
Daniel Chan
Evan Wells
Morgan

Contenido adicional creado por:

Banda sonora: Mutato Muzika, Mark Mothersbaugh, Josh Mancell

Diseño de los personajes y dirección artística: American Exitus, Inc.
Charles Zembillas

Efectos de sonido: Universal Sound Studios
Mike Gollom, Ron Horwitz, Kevin Spears

Voces
Dr. Neo Cortex: Clancy Brown
N. Gin and Tiny the Tiger: Brendan O'Brien
N. Tropy: Michael Ensign
Dingodile: William Hootkins
Aku Aku: Mel Winkler

Agradecimientos: David Baggett, Joe Pearson

Producido con la colaboración de:
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

Productor ejecutivo: Mark Cerny
Agradecimientos: Paul Rioux, Dana Long, Susan McCready, Michelle Katz

Publicado por:
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA

Productor:	Grady Hunt
Productor jefe:	Perry Rodgers
Jefe de Marketing:	Ami Matsumura-Blaire
Jefe de relaciones publicas:	Molly Smith
Vicepresidente de Marketing:	Andrew House
Director de Marketing:	Peter Dille
Especialista en Marketing:	Nemer Velasquez
Jefe de Garantía de Calidad:	Mark Pentek
Analista jefe:	Donovan Soto
Ayudante del analista jefe:	Ian McGuinness, Andrew Woodworth
Analistas:	Nicholas Consolo, Joe Tucker, James Hong, Shawn Dobbins, Sam Thompson, Christopher Keith, Ivan Kougaenko, Charles DeLay, Corey Strock, Ramon Concepcion, Ara Demirjian, Armand Pilotin, "Uncle" Dave Kinel
Director de Promociones:	Sharon Shapiro
Empresa de diseño:	Axiom Designs
Redactor publicitario:	Hanshaw Ink

Agradecimientos: Heidi Adams, Donna Armentor, Shelley Ashitomi, Maggie Baquero, Gary Barth, Kurtis Buckmaster, Tony Cantale, Cheryllynn Carter, Lori Chase, Cheryl Childers, Joyce Clement, Brian Dimick, Aimee Duell, Lara Flynn, Emily Franks, Peggy Gallagher, Gerry Gentile, Brian Hale, Phil Harrison, Kaz Hirai, Kerry Hopkins, Jeff Hutchinson, Grace Kao, Rick Lemoine, Lisa Lunger, Marie Macaspac, Scott MacGregor, Colin MacLean, Frank O'Malley, John McGonigle, Mike McKay, Kirsten Merit, Steve Miller, Joel Pambid, Quinn Pham, Brett Robinson, Rick Rooney, Maggie Silverman, Matt Small, Yvonne Smith, Jack Tretton, Michelle Vercelli, Marilyn Weyant, Fleishman-Hillard, TBWA/Chiat Day, Rapp-Collins, Poppe-Tyson.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. (JAPAN)

Producción:	Shuhei Yoshida, Masahito Shimizu, Ryoichi Hasegawa, Junichi Kobayashi
Jefe de Marketing:	Megumi Hosoya

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

Productor	David Bowry
Productor jefe	John Roberts
Jefe de marketing	Kenny Mathers
Jefe de relaciones públicas	Elizabeth Ashford
Editor del manual	Jim Sangster
Diseño del manual	Steve O'Neill / Seven (Dawn Alligan-French)
Aprobación del manual	Lee Travers, Stephen Griffiths
Jefe de Garantía de Calidad	Geoff Rens
Jefe de Pruebas Internas	Steve Archer
Coordinador de Pruebas Internas	Jim McCabe
Jefe de Pruebas	David Burke
Ayudante del jefe de Pruebas	Andy Macoy
Coordinador del Proceso de Localización	Ed Valiente
Pruebas de Desarrollo	Dominic Berzins, Richard Bunn, John Cassidy, John Corcoran, Ian Cunliffe, Matt Ekins, Anthony Gill, Phil Green, Kevin Mason, Ian McEvoy, Carl McKane, Dee Norfolk
Pruebas de Localización	Ana Maria Juarez-Ordóñez, Christa Leonards, Andrea Masneri, Susana Olga Paredes-Alcaraz, Claudia Schuldt, Elodie Hummel, Benjamin Le-Normand, Daniel Ruiz-Diaz, Miguel Sanchez
Pruebas	Tim Adams, David Baker, Dave Bennet, Mike Bygraves, Matt Chainey, Mark Christy, John Conway, Patrick Cowan, Lorna Croasdale, Paul Deluce, Neil Dudley, Paul Essue, Paul Evison, Glenn Flaherty, Peter Gawthorne, Nick Gosney, Carl Guinney, Tom Holmes, Neil James, Gary Jones, Mark Le Breton, Miranda Latham, Colin Maddock, Terry Matthews, Paul McCartan, John McLaughlin, Dave McMahon, Neil Morse, Matt Ng, Mark Pittam, Brian Power, Russell Power, Pete Riley, Miles Rotherham, Andy Sim, Neil Smith, Jay Stewart, Matt Wilson, Mark Young
Administración de la Garantía de Calidad	Janine Bradbury, Paul Jones

Waarschuwingen

Deze disc bevat software voor de PlayStation® home video spelmachine. Gebruik deze disc nooit op een ander soort machine: dit zou beschadigingen kunnen opleveren. Deze disc voldoet alleen aan de PlayStation® specificaties voor de Europese markt. Hij kan niet gebruikt worden op PlayStation® machines die voor landen buiten Europa zijn gemaakt. Lees zorgvuldig de PlayStation® Instructie Handleiding om er voor te zorgen dat je de disc op de juiste manier gaat gebruiken. Wanneer je de disc in de PlayStation® stopt, moet je er altijd voor zorgen dat de kant waar de titel op is gedrukt naar boven ligt. Als je de disc beetpakt, moet je er voor zorgen dat je het oppervlak niet raakt. Houd de disc aan de randen vast. Zorg er voor dat de disc schoon blijft en dat er geen krassen op komen. Wanneer het oppervlak toch vuil is geworden, moet je de disc voorzichtig schoonmaken met een zachte doek. Laat de disc niet in de buurt van hittebronnen liggen en voorkom dat de disc in direct zonlicht of in een vochtige omgeving blijft liggen. Probeer nooit om een gescheurde of kromgetrokken disc te gebruiken, of een disc die met plakband is gerepareerd want dit kan aanleiding geven tot besturingssysteemfouten.

Gezondheid

• Neem na een uur spelen altijd 15 minuten pauze. • Speel niet wanneer je heel moe bent of slaap tekort komt. • Speel in een goed verlichte ruimte op voldoende afstand van het TV-scherm. • Sommige mensen krijgen een epileptische aanval wanneer ze in hun dagelijkse omgeving te maken krijgen met flikkerende lichten of patronen. Deze mensen kunnen ook aanvallen krijgen terwijl ze televisie kijken of video-spelletjes spelen. Zelfs spelers die nog nooit een aanval hebben gehad, kunnen onverwachts last van epilepsie krijgen. Als je weet dat je epileptisch bent, moet je contact opnemen met je huisarts voordat je een video-spel gaat spelen en dit moet je ook doen wanneer je last krijgt van één of meerdere van de volgende symptomen tijdens het spelen: duizeligheid, veranderd zicht, spiertrekkingen, andere onwillekeurige bewegingen, je bent je niet meer bewust van je omgeving, geestelijk in de war zijn, en/of stuipen.

Zie de achterste pagina van deze handleiding voor de telefoonnummers van de Klanten Service (Customer Service No.) en de POWERLINE.

"DUALSHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Game © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. Crash Bandicoot 3: WARPED™ & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. www.universalstudios.com Source Code © 1996, 1997, 1998 Naughty Dog, Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Library programmes © 1993 - 1999 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Controller Compatible | Vibration Function Compatible

SCES-01420

NEDERLANDS

Verhuur in Benelux toegestaan

INSTALLATIE

Installeer je PlayStation® volgens de instructiehandleiding. Plaats de CRASH BANDICOOT 3: WARPED™ disc in het station en sluit het disc-deksel. Druk op de POWER toets om je PlayStation® IN te schakelen. Wij raden je aan geen randapparatuur of geheugenkaarten te plaatsen of te verwijderen terwijl je PlayStation® is ingeschakeld.

OPMERKING: Alle schermafdrukken in deze handleiding komen uit de Engelse versie van CRASH BANDICOOT 3: WARPED™. Sommige schermafdrukken kunnen zijn overgenomen uit een nog niet voltooide versie van het spel en er kunnen dus kleine verschillen zijn in vergelijking met het definitieve spel.

GEHEUGENKAARTEN

Je kunt in CRASH BANDICOOT 3: WARPED™ spellen op bepaalde spelniveaus opslaan op geheugenkaarten en eerder opgeslagen spellen hervatten. Je hebt een vrij blok op je geheugenkaart nodig. Zorg ervoor dat er voldoende vrije blokken op je geheugenkaart zijn voordat je begint te spelen. Zie het gedeelte 'Spellen opslaan en laden' verderop in deze handleiding voor meer informatie.

SNEL AAN DE SLAG!!!

Het is verstandig deze handleiding helemaal door te lezen. Er is zoveel nieuws te ontdekken dat je zeker wel wat hulp nodig zult hebben, ook al heb je de eerdere avonturen van Crash Bandicoot gespeeld. Maar als je te ongeduldig bent en meteen aan de slag wilt, volgt hier de informatie die je nodig hebt om te kunnen beginnen.

Na de fantastische openingsbeelden verschijnt het Titelscherm en daarna het Hoofdmenu. Dit bevat de volgende opties:

NEW GAME (Nieuw spel): Je raadt het al: hier kun je een nieuw spel starten! Selecteer deze optie met de richtingtoetsen OMHOOG of OMLAAG en druk op de ⊗ toets om de keuze te bevestigen.

LOAD GAME (Spel laden): Vooropgesteld dat je de desbetreffende geheugenkaart in geheugenkaart-aansluiting 1 geplaatst hebt, kun je een eerder op een geheugenkaart opgeslagen spel hervatten vanaf het punt waar je opgehouden bent. Zie het gedeelte 'Spellen opslaan en laden' verderop in deze handleiding voor meer informatie.

LANGUAGE (Taal): Gebruik de richtingtoetsen om een taal te kiezen (je kunt ook gewoon de instelling ENGLISH (Engels) laten staan).

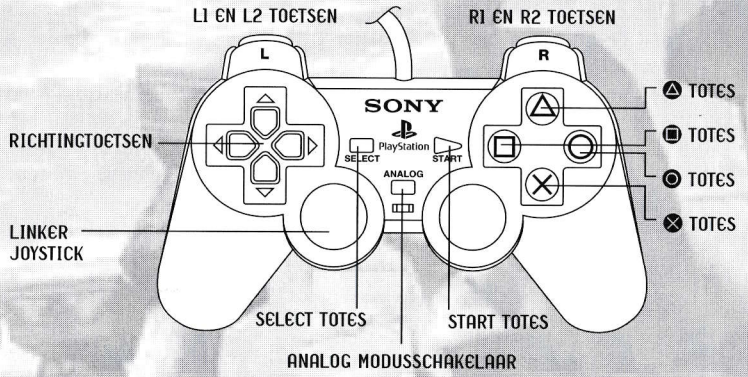
EN DAN?

Zoals gezegd is het ERG BELANGRIJK de handleiding in zijn geheel te lezen. Er zijn deze keer ECHT veel nieuwe aspecten om te leren kennen, maar het komt er in alle levels op neer dat je alle dozen open moet zien te krijgen om de kristallen, edelstenen en waardevolle voorwerpen te verzamelen. Dan worden andere levels geopend en kun je Dr. N. Cortex en zijn uit misvormde mislukkingen bestaande leger verslaan.

Dus lees NU die handleiding. Het is echt de moeite waard!

BESTURING

Je kunt CRASH BANDICOOT 3: WARPED™ spelen met de richtingtoetsen of met de linker joystick als je de analoge controller (DUAL SHOCK™) gebruikt. Zorg er wel voor dat de schakelaar voor de analoge modus ingeschakeld is (de LED wordt dan rood) als je de linker joystick gebruikt. Je analoge controller (DUAL SHOCK) selecteert deze modus automatisch als standaardmodus als je CRASH BANDICOOT 3: WARPED™ speelt. Je kunt de trilfunctie van de analoge controller (DUAL SHOCK) via het menu Opties in- en uitschakelen. Je opent dit menu via het menu Pauze (zie ook het gedeelte "OPTIES" verderop in deze handleiding).



Crash beschikt in CRASH BANDICOOT 3: WARPED™ over meer bewegingen dan ooit tevoren! De beste manier om het Boosaardige Trio Dr. N. Cortex, N. Tropy en Uka Uka te verslaan, is om deze bewegingen onder de knie te krijgen en uit te vinden waar je ze het beste kunt gebruiken. Zorg ervoor dat je deze bewegingen goed bestudeert, want het lot van het hele universum ligt in jouw handen!

BASISBESTURING

START of ✕ toets	Spel starten / Met spelen beginnen
START toets	Spel pauzeren en menu Pauze openen
Richtingtoetsen / Linker joystick	Opties uit de menu's selecteren/ figuren verplaatsen
△ toets	Statusscherm weergeven (aantal levens, kristallen enz.)

✕ toets	Springen
✕ toets, gevolgd door ○ of R1 toets	Buiklanding
□ toets	Ronddraaien
○ of R1 toets	Hurken
Houd ○ of R1 toets + richtingtoetsen / linker joystick ingedrukt	Kruipen
Houd ○ of R1 toets ingedrukt, gevolgd door ✕ toets	Hoog springen
Richtingtoetsen / Linker joystick + ○ of R1 toets	Glijden
Richtingtoetsen / Linker joystick + ○ of R1 toets, gevolgd door ✕ toets	Hoog springen en lang glijden!

HANGEN

✕ toets	Springen naar raster. Druk nogmaals om los te laten.
□ toets	Draaien
○ of R1 toets	Benen optrekken

ZWEMMEN

✕ toets	Snel trappelen
□, ○ of R1 toets	Zwemmen en naar voren draaien

JET-SUB

Op sommige plaatsen in de onderwater-levels vindt Crash een jet-sub met duikvermogen. Deze kan hij gebruiken voor het opgraven van in zeewier verstrengelde dozen, om obstakels uit de weg te ruimen of gewoon om vijanden weg te schieten. Maar je bent gewaarschuwd: bij een aanval is de jet-sub net zo kwetsbaar als Crash zelf. Dus wees voorzichtig!

■ toets	Torpedo
◉ of R1 toets	Turbokracht

MOTOR

⊗ toets	Versnellen
◉ of R1 toets	Remmen

JET-SKI

⊗ toets	Versnellen
⊗ toets + richtingtoetsen / linker joystick (tijdens sprong)	Salto
Richtingtoetsen / Linker joystick ← of →	Scherpe draai naar links of rechts

TWEEDEKKER

■ toets	Kurkentrekker
⊗ toets	Luchtremmen
◉ of R1 toets	Machinegeweer (ingedrukt houden om snel te vuren)

OP PURA DE TIJGER & T-REX RIJDEN

⊗ toets	Springen
◉, ■ of R1 toets	Sprinten (alleen Pura de Tijger)
◉ of R1 toets	Van T-Rex af springen

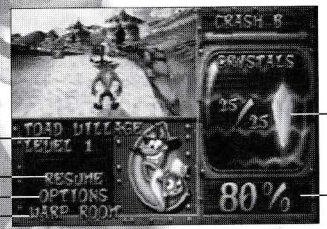
SPECIALE TURBOTRUCS

Steeds als Crash een Baas-figuur verslaat, wordt hij beloond met één van de nieuwe Speciale Turbotrucs.

Super Buiklanding	⊗ toets, gevolgd door ◉ of R1 toets
Super Dubbele Sprong	⊗ + ⊗ toets (op hoogtepunt eerste sprong)
Dodelijke Tornado Draai	■ toets (herhaaldelijk op drukken)
Bazooka	Houd L2 toets ingedrukt, gebruik de richtingtoetsen / linker joystick om te richten en de ◉ toets om te schieten
Crash Spurt	Richtingtoetsen + R2 toets

MENU PAUZE & OPTIES

Door tijdens het spel op de START toets te drukken, kun je op ieder gewenst moment het spel pauzeren en even op adem komen. Gedurende het spel kun je op het Pauze-scherm zien hoe goed je het doet en je spelopties instellen. Je wijzigt of selecteert spelopties op het Pauze-scherm door met de richtingtoetsen OMHOOG/OMLAAG een optie te selecteren en op de ⊗ toets te drukken om je keuze te bevestigen.



NAAM & NUMMER LEVEL
HUIDIGE SPEL HERVATTEN
OPTIES
HUIDIGE SPEL AFSLUITEN TERUG NAAR ZAPKAMER
VOORUITGANGSINDICATOR
% VAN HET SPEL VOLTOOID

JE VOORUITGANG IN DE GATEN HOUDEN

De vooruitgangsindicator doorloopt een cyclus en toont het aantal verzamelde kristallen, edelstenen en waardevolle voorwerpen, de verdiende speciale trucs en de beste tijden die op het huidige level zijn behaald. Druk op de △ toets om sneller door de cyclus te bladeren.

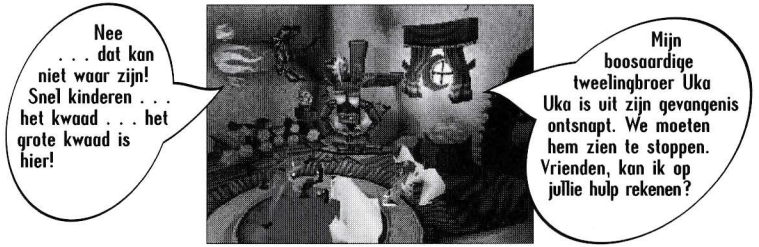
VERZAMELDE KRISTALLEN
VERDIENDE SPECIALE TRUCS
VERZAMELDE EDELSTENEN
VERZAMELDE WAARDEVOLLE VOORWERPEN
TOPTIJDEN (tijden en namen van de beste drie spelers worden vermeld)

Gebruik de richtingtoetsen OMHOOG/OMLAAG om OPTIES in het menu Pauze te selecteren en druk vervolgens op de ⊗ toets. Het eerste scherm van het menu Opties verschijnt nu.

♫ OPTIONS (OPTIES)	Druk op de ⊗ toets om naar het menu Geluidsopties te gaan.	
	STEREO/MONO:	Druk op de ⊗ toets om te schakelen tussen Stereo en Mono.
	MUSIC VOL: (Muziekvolume)	Gebruik de richtingtoetsen LINKS/RECHTS om het volume van de muziek en de geluidseffecten tijdens het spel te verhogen of te verlagen.
	FX VOL:	
	DONE (Gereed)	Terug naar het menu Pauze
VIBRATION	Druk op de ⊗ toets om de trilfunctie van de analoge controller (DUAL SHOCK) aan of uit te zetten.	
CENTRE (Centreren)	Gebruik de richtingtoetsen LINKS/RECHTS om je scherm te centreren.	
DONE (GEREED)	Terug naar het menu Pauze.	

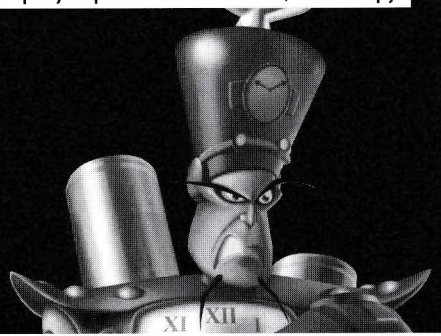
Vorige aflevering... Nadat ze Dr. N. Cortex verslagen hebben en zijn Cortex Vortex (patent aangevraagd) opgeblazen hebben, vieren Crash, zijn zusje Coco en hun beschermer en toverdokter Aku Aku dat ze de wereld weer eens van de ondergang gered hebben.

Ondertussen zien we op een ander gedeelte van de planeet Crash en Coco die thuis vrolijk aan het spelen zijn. Maar dan krijgt Aku Aku plotseling een naar voorgevoel . . .

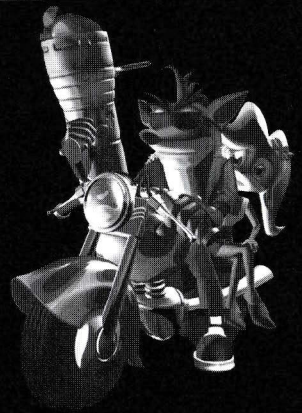


Cortex is er in zijn laatste krachtmeting met Crash Bandicoot niet in geslaagd de kristallen en de edelstenen (de energiebron van de wereld en de sleutel tot zijn duivelse plannen) te veroveren en Uka Uka is dan ook erg kwaad!

Uka Uka heeft de hulp ingeroepen van een oude vriend, Dr. N. Tropy.



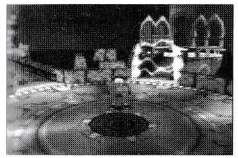
Dr. N. Tropy heeft een tijdmachine gemaakt, de TijdTwister, waarmee ze door de tijd kunnen reizen en zo de edelstenen en kristallen op hun oorspronkelijke plaatsen kunnen vinden.



En weer is het aan Crash en Coco om Cortex te verslaan en zijn duivelse plannen te dwarsbomen.

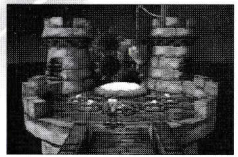
Jawel....Crash is terug en hij is er klaar voor! Met zijn onmiskenbare pas en zijn bekende spel vol ondeugende streken! Beleef mee hoe Crash en zijn zusje Coco in een geheel nieuw avontuur verstrikt raken!

REIZEN IN DE TIJD!



Je reis door de tijd op zoek naar de kristallen begint in de zapkamer waar je:

- met behulp van de tijdzappoorten naar het verleden, het heden of de toekomst kunt reizen.
- het scherm Spel opslaan/laden kunt openen.



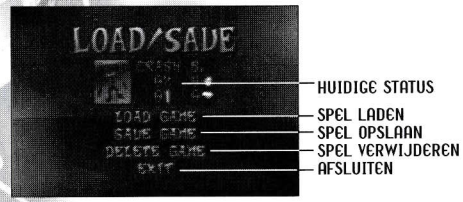
Er zijn vijf tijdzapkamers:

- Iedere kamer heeft vijf knoppen voor poorten naar verschillende tijdniveaus.
- Als je de kristallen van alle vijf levels verzameld hebt, verschijnt een zesde knop met een poort naar het Baas-level.
- De tijdzapkamers transporteren je per keer naar één periode. Win ieder level, versla het leger misvormde lastposten en open de volgende tijdpoort.

SPELLEN OPSLAAN EN LADEN

Het scherm in de centrale zapkamer is de LADEN/OPSLAAN-TV. Stuur Crash in de richting van dit scherm om het LADEN/OPSLAAN-systeem te activeren.

EEN SPEL OPSLAAN



Selecteer de optie SAVE GAME (Spel Opslaan) met de richtingtoetsen OMHOOG/OMLAAG en druk vervolgens op de ⊗ toets. Selecteer dan één van de vier opslaan-vakjes en druk op de ⊗ toets. Voer de naam van het spel dat je wilt opslaan in met behulp van de richtingtoetsen of de linker joystick en druk op de ⊗ toets om iedere letter te bevestigen. (Gebruik pijl-terug om letters te wissen.) Als je het spel een naam hebt gegeven, gebruik je de richtingtoetsen om DONE (Gereed) te selecteren en druk dan op de ⊗ toets om het scherm af te sluiten. Wacht tot het bestand bijgewerkt is en het spel opgeslagen is.

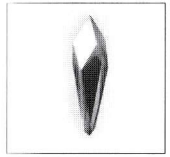
Selecteer dan EXIT (Afsluiten) om terug te keren naar de zapkamer.

EEN OPGESLAGEN SPEL LADEN

Gebruik de richtingtoetsen OMHOOG/OMLAAG om LOAD GAME (Spel laden) te selecteren en druk op de ⊗ toets. Selecteer het opslaan-vakje waarvan je het spel wilt laden en druk op de ⊗ toets. Je komt dan terecht in de laatste zapkamer die je binnen bent gegaan voordat het spel opgeslagen werd.

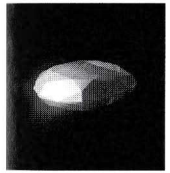
SCHATZOEKEN

CRASH BANDICOOT 3: WARPED™ zit boordevol met dingen die je moet ontdekken. Sommige kun je zo vinden, andere zijn zo goed verstopt dat je erg goed je best moet doen om ze te pakken te krijgen. Hier volgt een overzicht van je belangrijkste doelen:



KRISTALLEN

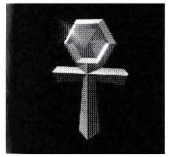
Kristallen zijn de belangrijkste items in het spel. Je moet alle 25 kristallen vinden (met uitzondering van de Baas-levels is er in ieder level een kristal verstopt) om het spel te voltooien. In sommige levels win je het kristal aan het einde of nadat je een bepaalde uitdaging hebt volbracht.



EDELSTENEN

Het is moeilijker edelstenen te vinden dan kristallen, maar edelstenen zijn zeker de moeite waard. Er zijn twee soorten edelstenen:

- Doorzichtige edelstenen vormen je beloning als je alle dozen in een level opengebroken hebt of als je een geheim gebied voltooid hebt.
- Gekleurde edelstenen vind je in bijzondere levels en deze transporteren je naar verborgen gebieden.

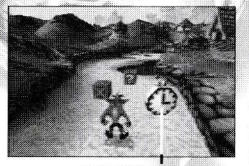


WAARDEVOLLE VOORWERPEN

Als je het kristal in een level ontdekt hebt, verandert je doel. Je kunt nu deelnemen aan een "RACE TEGEN DE TIJD ". Als je binnen de tijdlimiet blijft, verdien je een waardevol voorwerp (zie het gedeelte 'RACE TEGEN DE TIJD - Hoe snel ben je?' voor meer informatie).

Met de eerste vijf waardevolle voorwerpen die je ontvangt, worden een geheime zapkamer en een geheim level geopend. Met alle volgende vijf die je vindt, wordt een ander geheim level onthuld. Je moet deze geheime levels voltooien om het spel volledig te kunnen volbrengen.

TIME TRIAL (Race tegen de tijd) – Hoe snel ben je?



Nadat je een level voor de eerste keer hebt volbracht, kun je het in de "TIME TRIAL" modus nogmaals supersnel doorlopen. Afhankelijk van je snelheid kun je een waardevol voorwerp van saffier, goud of zelfs platina winnen. Saffier is vrij gemakkelijk, maar goud betekent dat je een zeer snelle bandicoot bent! Platina is gereserveerd voor de allerbeste tijden.

Zo doorloop je een level in een "RACE TEGEN DE TIJD":

- Ga op de levelknop in de tijdzapkamer staan. De naast het symbool voor waardevolle voorwerpen zichtbare tijd is de limiet waarbinnen je moet blijven om een waardevol voorwerp te winnen.
- Raak aan het begin van een level de stopwatch aan om de timer voor de Race tegen de tijd modus te starten (de stopwatch wordt pas afgebeeld als je het kristal voor dat level hebt verworven). Als je de stopwatch niet aanraakt, speel je het level in de normale modus.
- Doorloop het level zo snel je kunt. Als je de gele tijddozen openbreekt, blijft de klok het aantal op de doos aangegeven seconden stilstaan (als je dus een doos met "1" openbreekt, blijft de klok één seconde stilstaan).

- Als je het level niet binnen tien minuten kunt voltooien, stopt de klok en verdwijnt hij van het scherm.
- In de Race tegen de tijd modus verlies je geen levens, dus je kunt het level spelen zo vaak je wilt.
- Als je het level voltooid hebt, verschijnt het venster "NAAM", zodat je je beste tijd kunt opgeven. Als je binnen de tijdlimiet gebleven bent, ontvang je je waardevolle voorwerp als je terugkeert naar de zapkamer.

Als je naam eenmaal weergegeven wordt, kun je je vrienden uitdagen jouw tijd te verbeteren (en als je maar flink oefent, hebben ze geen schijn van kans!!).

Gezocht: BANDICOOT trucs

Steeds als je een Baas verslaat, ontvang je truc die je in de rest van het spel kunt gebruiken.

Super Buiklanding (⊗ toets, gevolgd door ◉ of R1 toets)
De buiklandingen van Crash hebben de kracht van een aardbeving!

Dubbele Sprong (⊗ + ⊗ toets (op het hoogtepunt van de eerste sprong)
Waardige hoogte!

Dodelijke Tornado Draai (druk verschillende keren op de ▣ toets)
Een ramp voor alles wat niet goed vastzit.

Bazooka (Houd de L2 toets ingedrukt, richt met de richtingtoetsen en druk op de ◉ toets om te schieten)
Een uit één bandicoot bestaand bataljon.

Crash Spurt (Houd de R2 toets ingedrukt)
Supersprintsnelheid!

WINNEN!!

Er zijn twee manieren om het spel te winnen:

1. De gemakkelijke manier

Doorloop alle levels. Je hebt gewonnen als je alle 25 kristallen hebt verzameld. Dit is niet gemakkelijk, maar je kunt tenminste net doen alsof je het spel "voltooid" hebt (we zien dan maar even over het hoofd dat je op dat moment nog ongeveer 60% van het spel voor de boeg hebt).

2. Raak helemaal Warped

(als je dat lukt, ben je echt heel speciaal)

Je kunt een level doorlopen zonder alle schatten van het level te winnen, MAAR om de echte prijs van dit verwarrende universum te winnen, moet je iedere tijdzone uitpluizen en alles in alle levels (inclusief de geheime gebieden) zien te vinden. Vergeet niet: je bent pas klaar als er 100% weergegeven wordt in het menu Pauze!

VEEL PLEZIER!

Je begint het spel met vier levens voor Crash en Coco. Zo kun je meer levens verdienen:

- Verzamel 100 stukken Wumpa-Fruit.
- Breek een Crash-krat open en sleep een Crash 1-UP (extra leven voor Crash) binnen.

Als al je levens op zijn, is het spel voorbij en verschijnt het scherm DOORGAAN. Kies JA om door te gaan en druk op de ⊗ toets.

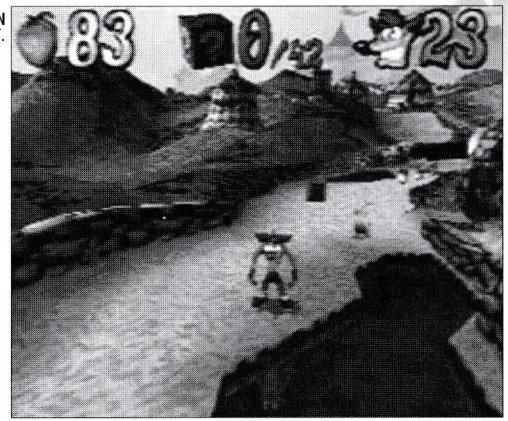
BONUSGEBIEDEN

Kijk in alle levels uit naar Bonusplatforms. Spring op zo'n platform om naar een special bonusgebied te vliegen. Ren door het bonusgebied en probeer alles wat los- en vastzit te pakken te krijgen.

Opmerking: Je kunt geen levens verliezen in bonusgebieden, maar als je doodgaat, moet je opnieuw beginnen vanaf het Bonusplatform.

DE STATUSSCHERMEN

Druk tijdens het spel op de △ toets om het Statusscherm weer te geven en je resultaten te bekijken.

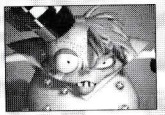


CORTEX en zijn IDIOTE LEGER

TINY TIGER
Ontketen deze brullende Goliath met zijn hongerige leeuwen als huisdieren.

DINGODIL
Voor de helft dingo, voor de helft krokodil - 100% gevaarlijk!

DR. N. TROPY
Een meester in de tijd: een minuut in zijn gezelschap is net zo erg als een levenslange gevangenisstraf!



Dr. N. Gin
Een opvliegende gek. Spreek nooit iemand tegen met een nog niet geëxplodeerde kernraket in zijn hoofd!

DR. NEO CORTEX
Cortex geeft de strijd pas op als de bandicoots uitgeroeid zijn.

UKA UKA
De Grote Baas... het meest onaangename wezen in het universum, zelfs voordat Aku Aku hem in de gevangenis stopte. En zijn jaren in de gevangenis hebben hem alleen maar erger gemaakt. Nu heeft hij altijd de tijd om misdaden te begaan.

De kratten!

Breek die dozen open en verzamel alle verborgen schatten, zoals Wumpa-Fruit of Power-Ups (extra levens). Maar wees voorzichtig... ze zijn niet altijd even gezond!

Spring hier vijf keer op om alles wat erin zit te verzamelen.

Er zit een timer op deze dozen. Als je niet snel genoeg bent, veranderen ze in ondoordringbaar staal.

Trampoline-in-een-doos.

Een verrassing in iedere doos.

Breek deze doos open en er verandert iets in het level.

De geest van Aku Aku helpt Crash en Coco door hun avontuur. Verzamel de maskers die overal in het spel verborgen zijn en hij zal je beschermen. Met één masker kun je één klap hebben, met twee maskers twee klappen. Verzamel drie maskers en je bent een korte periode onkwetsbaar. Na die periode kun je weer twee klappen hebben.

Win een extra leven.

Stel een Controlepunt in. Als je dan een leven verliest, start je weer vanaf dit punt en niet vanaf het begin van het level.

Spring hierop om het drie seconden lang brandende lont aan te steken. Ren dan weg. Draai de dozen en ... BOEM!

Bij het minste of geringste vlieg je de lucht in, dus blijf hier uit de buurt!

Hiermee explodeert iedere Nitro-doos in het level.

ZOEK "WAT ER WAS" EN ONTDEK "WAT ER ZAL ZIJN"

Reizen in de tijd is ontzettend spannend. Als Crash en Coco op het randje van de levels belanden, weet niemand precies wat er gaat gebeuren..!

Created and Developed by:
NAUGHTY DOG, INC.
Andy Gavin
Jason Rubin
Bob Rafei
Justin Monast
Charlotte Francis
Stephen White
Greg Omi
Eric A. Iwasaki
Erick Pangilinan
Rob Titus
Joe Labbé
Dan Arey
Malcolm Hee
Daniel Chan
Evan Wells
Morgan

Additional Content Created by:

Soundtrack by: Mutato Muzika, Mark Mothersbaugh, Josh Mancell

Character Design and Art Direction: American Exitus, Inc.
Charles Zembillas

Sound Effects by: Universal Sound Studios
Mike Gollom, Ron Horwitz, Kevin Spears

Vocal Artists
Dr. Neo Cortex: Clancy Brown
N. Gin and Tiny the Tiger: Brendan O'Brien
N. Tropy: Michael Ensign
Dingodile: William Hootkins
Aku Aku: Mel Winkler

Special Thanks: David Baggett, Joe Pearson

Produced and in Association with:
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

Executive Producer: Mark Cerny
Special Thanks to: Paul Rioux, Dana Long, Susan McCready, Michelle Katz

Published by:
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA

Producer: Grady Hunt
Senior Producer: Perry Rodgers
Sr. Marketing Manager: Ami Matsumura-Blaire
Sr. Public Relations Manager: Molly Smith
VP Marketing: Andrew House
Sr. Director of Marketing: Peter Dille
Marketing Product Specialist: Nemer Velasquez
QA Manager: Mark Pentek
Lead Analyst: Donovan Soto
Asst. Lead Analysts: Ian McGuinness, Andrew Woodworth
Analysts: Nicholas Consolo, Joe Tucker, James Hong, Shawn Dobbins, Sam Thompson, Christopher Keith, Ivan Kougaenko, Charles DeLay, Corey Strock, Ramon Concepcion, Ara Demirjian, Armand Pilotin, "Uncle" Dave Kinel
Director of Promotions: Sharon Shapiro

Design Firm: Axiom Designs
Copywriting: Hanshaw Ink

Special Thanks: Heidi Adams, Donna Armentor, Shelley Ashitomi, Maggie Baquero, Gary Barth, Kurtis Buckmaster, Tony Cantale, Cheryllynn Carter, Lori Chase, Cheryl Childers, Joyce Clement, Brian Dimick, Aimee Duell, Lara Flynn, Emily Franks, Peggy Gallagher, Gerry Gentile, Brian Hale, Phil Harrison, Kaz Hirai, Kerry Hopkins, Jeff Hutchinson, Grace Kao, Rick Lemoine, Lisa Lunger, Marie Macaspac, Scott MacGregor, Colin MacLean, Frank O'Malley, John McGonigle, Mike McKay, Kirsten Merit, Steve Miller, Joel Pambid, Quinn Pham, Brett Robinson, Rick Rooney, Maggie Silverman, Matt Small, Yvonne Smith, Jack Tretton, Michelle Vercelli, Marilyn Weyant, Fleishman-Hillard, TBWA/Chiat Day, Rapp-Collins, Poppe-Tyson.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. (JAPAN)

Producers: Shuhei Yoshida, Masahito Shimizu, Ryoichi Hasegawa, Junichi Kobayashi
Marketing Manager: Megumi Hosoya

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

Producer David Bowry
Senior Producer John Roberts
Marketing Product Manager Kenny Mathers
Public Relations Manager Elizabeth Ashford
Manual Editor Jim Sangster
Manual Designer Steve O'Neill / Seven (Dawn Alligan-French)
AManual Approval Lee Travers, Stephen Griffiths
QA Manager Geoff Rens
Head of Internal Testing Steve Archer
Internal Testing Co-ordinator Jim McCabe
Senior Lead Tester David Burke
Assistant Lead Tester Andy Macoy
Localisation Co-ordinator Ed Valiente
Internal Development Testers Dominic Berzins, Richard Bunn, John Cassidy, John Corcoran, Ian Cunliffe, Matt Ekins, Anthony Gill, Phil Green, Kevin Mason, Ian McEvoy, Carl McKane, Dee Norfolk
Localisation Testers Ana Maria Juarez-Ordóñez, Christa Leonards, Andrea Masneri, Susana Olga Paredes-Alcaraz, Claudia Schuldt, Elodie Hummel, Benjamin Le-Normand, Daniel Ruiz-Diaz, Miguel Sanchez
Testers Tim Adams, David Baker, Dave Bennet, Mike Bygraves, Matt Chainey, Mark Christy, John Conway, Patrick Cowan, Lorna Croasdale, Paul Deluce, Neil Dudley, Paul Essue, Paul Evison, Glenn Flaherty, Peter Gawthorne, Nick Gosney, Carl Guinney, Tom Holmes, Neil James, Gary Jones, Mark Le Breton, Miranda Latham, Colin Maddock, Terry Matthews, Paul McCartan, John McLaughlin, Dave McMahon, Neil Morse, Matt Ng, Mark Pittam, Brian Power, Russell Power, Pete Riley, Miles Rotherham, Andy Sim, Neil Smith, Jay Stewart, Matt Wilson, Mark Young
QA Administration Janine Bradbury, Paul Jones

Customer Service Numbers		POWERLINE FOR GAME HELP
• **Australia** **(ITM Calls charged at $1.50 per min. Get parents' OK to call.)*	1 902 262 662*	**1 902 262 662*** **(ITM Calls charged at $1.50 per min. Get parents' OK to call.)*
• **Österreich** **(Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/ Sek.)*	0990 970 111*	**0900 970 111*** **(Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/ Sek.)*
• **Belgique/België/Belgien**	011 / 301 306	**0900 000 00*** **(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)*
• **Danmark** *Åben man-tors 16.00-19.00*	(+45) 33 26 68 20	**(+45) 33 26 68 20** *Åben man-tors 16.00-19.00*
• **Suomi** *4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21*	0600 411 911	**0600 411 911** *4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21*
• **France**	0803.843.843	**08 36 68 22 02*** **(2,23 F la minute)*
• **Deutschland**	01805 / 766 977	**0190 578 578*** **(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.)*
• **Greece**	(00 301) 6777701	**090 2322 00*** * Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel
• **Ireland**	(01) 4054022	**1550 13 14 15 (R.O.I. only)*** **Calls cost per min. 58p (inc.VAT)*
• **Israel**	972 - 3 - 6465643	**972 - 3 - 6465643** **ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג** **קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00**

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

Customer Service Numbers		POWERLINE FOR GAME HELP
• **Italia** ** (al costo di una chiamata urbana)*	147 828384*	**166 814 814*** **(Se minorenne chiedere il permesso ai genitori. Il costo della telefonata è di Lit. 1.524 al minuto + IVA - ISICOM S.r.l. - Roma)*
• **Malta**	344700	**344700**
• **Nederland**	0495 574 817	**09 09 9 000 000*** **(0.99 Hfl./ min)*
• **New Zealand**	(09) 415 2447	**0900 97669*** **(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute).*
• **Norge**	2336 6600	**820 85 050** *Åpen 24 timer NOK *8,75 pr. min.*
• **Portugal** *Número único nacional -22$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone*	0707 23 23 10*	**0707 23 23 10*** *Número único nacional -22$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone*
• **España**	902 102 102	**906 333 888*** *Sólo para mayores de 18 años. *(Tarifa punta: 57.84 pts/min + IVA de lunes a viernes de 8.00h a 14.00h. Tarifa normal: 47.04 pts/min + IVA de lunes a viernes de 17.00h a 22.00h. Tarifa reducida: 37,02ptas/min + IVA de lunes a viernes de 22.00h a 8.00h. Sábados de 4.00h a 24.00h. Domingos y festivos las 24h del día).*
• **Sverige**	08-587 610 00	**0719-310 311*** *Öppet månd-frd 17.00-21.00 *5:-/samtal*
• **Schweiz** **(Fr. 1. -/min.) Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen*	0900 55 20 55	**0900 55 20 55 / Ein Anruf kostet** **(Fr. 1. -/min.) Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.*
• **UK** *Calls may be recorded for training purposes*	08705 99 88 77	**09064 765 765 (incl. NI)*** **Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (*Correct at December 1998). Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.*

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

Analog Controller (DUAL SHOCK™)

Manette Analogique (DUAL SHOCK™)

Analog Controller (DUAL SHOCK™)

Controller Analogico (DUAL SHOCK™)

Mando Analógico (DUAL SHOCK™)

Analoge Controller (DUAL SHOCK™)

PlayStation

Feel the awesome vibrations of the Analog Controller (DUAL SHOCK) in Crash Bandicoot's latest adventure. It works perfectly with his motorbike... And the Jet-Ski... And the Bi-Plane... Oh, and it's tiger compatible too!

Découvrez les vibrations impressionnantes de la manette analogique (DUAL SHOCK) grâce à la nouvelle aventure de Crash Bandicoot. Elle fonctionne parfaitement avec la moto...et le jet-ski... et le biplan...Oh, et elle est compatible avec le tigre aussi !

Erleben Sie Crash Bandicoots neuestes Abenteuer hautnah mit den aufregenden Vibrationen des Analog Controllers (DUAL SHOCK). Er läßt sich hervorragend mit dem Motorrad verwenden... Und dem Jet-Ski...Und dem Doppeldecker... Ach ja, und tigerkompatibel ist er auch!

Senti le straordinarie vibrazioni del controller analogico (DUAL SHOCK) nell'ultima avventura di Crash Bandicoot. Ti sembrerà di guidare la sua moto... l'acquascooter... e persino il biplano.... Ah, naturalmente anche la tigre!

Siente las vibraciones del mando analógico (DUAL SHOCK) durante la última aventura de Crash Bandicoot. Funciona genial con su motocicleta... Y con el biplano... Y con la moto acuática... ¡Ah, y también funciona con tigres!

Voel de geweldige trillingen van de analoge controller (DUAL SHOCK) in het nieuwste avontuur van Crash Bandicoot. Fantastisch in combinatie met zijn motor... En de jet-ski... En de tweedekker... O ja, en het is ook nog tijger-compatibel!

Analog Control Compatible

Vibration Function Compatible

DUAL SHOCK

www.playstation-europe.com/crash3

Crash Bandicoot 3: WARPED™ & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. www.universalstudios.com.
Source Code © 1996, 1997, 1998 Naughty Dog, Inc. All rights reserved.
"DUALSHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
is a trademark of Sony Corporation.

UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS
www.universalstudios.com

NAUGHTY DOG

SCES-01420
711719885320